











Advance Wars



Revista Oficial de Nintendo

* Tom Clancy's

EN ACCIÓN



Precio \$22.00 M.N.



Además:

· CN Babes · Póster doble

RESIDENT EVIL 4 SUPER MARIO 64 OS DK: JUNGLE BEAT

RECIDE LA

LLÉVATE UNA PLAYERA ORIGINAL POR LA COMPRA DE ESTE TÍTULO.

ENCUENTRA ESTA PROMOCION EN LOS LOCALES DE:

EL PALACIO DE HIERRO

LIVERPOOL

GAME PLANET

SANBORNS

SEARS

PROMOCIÓN POR TIEMPO LIMITADO



(Nintendo)

GAMECUBE.



DIRECCIÓN EDITORIAL José Sierra Gus Rodriguez RELACIONES PÚBLICAS Antonio Cartos Rodríguez DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz DISENO GRÁFICO Antonio Carlos Rodríguez INVESTIGACIÓN Alejandro Ríos "Panteón" Hugo Hernández "Crow" Juan Carlos García "Mester" AGENTES SECRETOS Axy / Spot COLABORADOR Antonio Nieto Cuevas

DIRECTOR EJECUTIVO Miguel Angel Paditla

CORRECCIÓN DE ESTILO Carlos Hijar Farnández

Pablo Mendoza Hernández

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL Eduardo Michalgan VICEPRESIDENTE EDITORIAL VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Sergio Carrera DIRECTOR GENERAL German Arallano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Jorge Morett DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING Juan Adlercreutz DIRECTOR DE PRODUCCION Juan Cartos Espinosa VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL Ricardo Lópaz láiguaz DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Enrique Matarredona Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS Francisco González G. EJECUTIVO DE VENTAS Rubén Sánchez Labastida Tel: 52 51 25 00 ext. 11: Cel: 044 55 30 58 12 81



Circulación certificade por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 3. Facha de publicación: Marzo 2005.
Revista mensual, editada y publicada por EDITORIA. TELEVISA, S.A. DE C.Y., Av. Vaszo de Duiroga N° 2000. Editor ago possable i rena Esaria. TELEVISA, S.A. DE C.Y., Av. Vaszo de Duiroga N° 2000. Editor ago possable i rena Esaria. Marabro de La Gómara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos el uso exclusivo de l'Ittulo CLUB NINTENDO de 2004. 2005.1003.030.01-02. de hach 50 de estado de 2004. ante el instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Itulia de Titula N° 4420, de facha Publicacionas y Revistas Ilustradas. Distribución N° 4836, de de 2004. Ante 27 de marzo de 1992, ambos cen expediente N° 1/452*72"/80346, ante la Comisión Calificado de Publicacionas y Revistas Ilustradas. Distribución N° 4836, de C.Y., Luelo Blanco N° 435, de accupitación. De Acupitación de problecacionas y Revistas Ilustratorias. Distribución de Extuende Constituto de Septembero. Por Pode 1000. Teles 1000. Pode 1000.

890-711-26-32. Prohibides su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicade por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Peseo Colón No. 279 Pias 10 (C1033ACC). Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur. Rodrigo Sepúlvada Edwards. Editor Responsable. Rozana Morristo. General América del Sur. Rodrigo Sepúlvada Edwards. Editor Responsable. Rozana Morristo. General América del Sur. Rodrigo Sepúlvada Edwards. Editor Responsable. Rozana Morristo. General America del America Salanches (Cin. Salanches). Responsable. Rozana Morristo. General Carlos General Salanches (Cin. Salanches). Responsable. Respon

© CLUB NINTENDO, Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2004. Nintendo. All Rights Reserved. Under ticense to Club Nintendo Magazine,

PRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO

Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99 Interior de la República: 01-800-849-99-70

Sam Fisher, el agente secreto extraído de la mente de Tom Clancy (The Hunt for the Red October, The Sum of All Fears) es enviado a otra misión de seguridad nacional; ahora se trata de una guerra informática que puede terminar con el mundo como lo conocemos. ¡Claro!, habíamos de Splinter Cell: Chaos Theory, la tercera entrega de esta saga de espionaje que ofrece varias ventajas ante sus predecesores. Entérate de todo lo relacionado con este título en el artículo de portada.

¿Sigues sin descubrir las intenciones de la sexy Kaileena en Prince of Persia: Warrior Within? No te preocupes, en este número te traemos la segunda y última parte de nuestro Nintensivo para que descubras si es posible cambiar tu destino; pero no sólo eso: también iniciamos con una interesante guía de la última aventura de Link en The Legend of Zelda: The Minish Cap, donde nuestro audaz héroe de Hyrule debe cruzar por múltiples retos al estilo de Alicia en el país de las maravillas, valiéndose de un pequeño gorro para entrar a zonas diminutas para derrotar al maléfico Vaati y salvar a la Princesa.

Ya tenemos a los ganadores de nuestro concurso del XIII aniversario de Club Nintendo Nos llegaron fotografías bastante interesantes y otras por demás creativas. Si quieres conocer el nombre y la foto de los ganadores, busca los resultados en esta misma edición. Muchas felicidades si eres uno de ellos, y si no, no te deprimas; checa la página 17 y entérate de nuestra nueva promoción para ganarte un DS mensual de aquí a diciembre.

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o vía tradicional a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, DF

SUMARIO

Ahora puedes Ganarte un Nintendo DS cada mes. Entérate cómo en nuestra nueva sección CN Poll en la página 17.

- 6 Extra
- 10 Tus preguntas a Mario
- 14 Gamevistazo
- 38 Previo
- 50 Uno con el Control
- 56 Nuestra portada: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 74 Cementerio de Videojuegos
- 76 5.0.5.
- 78 Los Retos
- 90 CN Babes
- 96 Última página
- N ESTE MES REVISAMOS
- Pokémon Dash
- Feel the Magic XY-XX
- 92 Fight Night Round 2

- **NINTENSIVO**
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- 66 Prince of Persia: Warrior Within (conclusión)
- **NINTENDO POWER**
- Super Mario 64 DS 18
- **Entrevista con Hidemaro** Fujibayashi y Eiji Aonuma (TLOZ: The Minish Cap)
- Donkey Kong: Jungle Beat
- 80 Resident Evil 4

PÓSTER DOBLE

Splinter Cell: Chaos Theory

TLOZ: The Minish Cap



Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes logos y tips de tu revista en tu celular.

MÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

- 1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
- 2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

\$13.00 + IVA por imagen

Ejemplo:

CN FOTO P1

al Number

31111



CLUB + + + NINTENDO



CLUB > > > NINTENDO CLUB > > > NINTENDO

NINTENDO 13 ANOS

CN FOTO P1



CN FOTO P3

TO PR CN I

CN FOTO P4

CN FOTO P5



CN FOTO P6



CN FOTO P7



CN FOTO P8



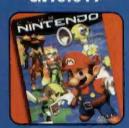
CN FOTO P9



CN FOTO P10



CN FOTO P11



CN FOTO P12



CN FOTO P13



CN FOTO P14



CN FOTO P15



CN FOTO P16



CN FOTO P17



CN FOTO P18



CN FOTO P19



CN FOTO P20

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menu de mensajes escritos.

2 Escribe: CN CLUB y envialo al 21111



ABC TOZ Minish Cap, SI juntas los

\$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menu de mensajes escritos.

2 Escribe: CN CLUB y envialo al 61111



\$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el mode "PAQUETE TIPS" y un tip en el mode "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estes títulos:

The Legend of Zeida: The Minish Cap, Mario Power Tennis, NBA Live 2005, Street Racing Syndicate, Super Mario 64 DS,
Super Smash Bros Melee, The incredibles GC Terminator 3, Resident Evil 4, Mario Kart Double Dashii



Recibes

CN FOTO P21



CN FOTO P22



CN FOTO P23



CN FOTO P24



CN FOTO P25



CN FOTO P26



CN FOTO P27



CN FOTO P28



CN FOTO P29



CN FOTO P30



CN FOTO P31



CN FOTO P32



CN FOTO P33



CN FOTO P34



CN FOTO P35



CN FOTO P36



CN FOTO P37



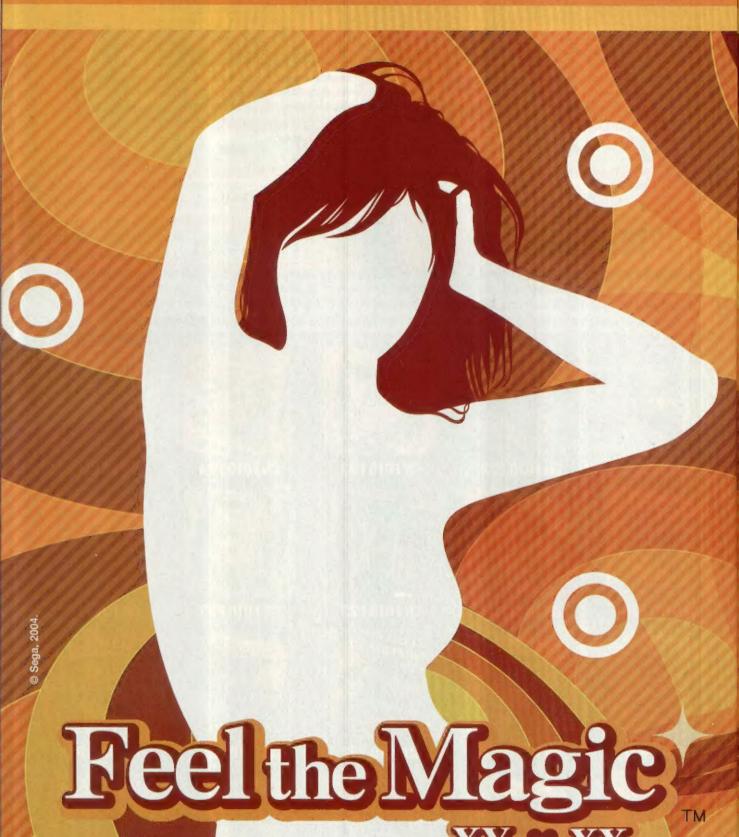
CN FOTO P38



CN FOTO P39



CN FOTO 40



4 LA IMAGEN

Lasimagen









Nintendo demostró con Wario Ware Touched! la manera en la que se deben aprovechar las características del Nintendo DS para crear juegos realmente divertidos; pues bien, parece ser

que Sega lo aprendió muy bien y ahora nos ofrece una opción similar a la del título de la gran N, es decir, el juego se sustenta en minijuegos que duran unos cuantos segundos.

Todos vemos el amor desde perspectivas distintas, pero créenos que nunca desde la que tiene el Sonic Team; comprueba que vale más ingenio que gráficos en la...

...página 62

(CN) EXTRA

¡Baila con Mario!

Si tú eres de los que en todas las fiestas se quedan sentados, viendo bailar a medio mundo, ¡no te preocupes más!, pues Konami te tiene una solución. Aún sin especificar alguna fecha de lanzamiento, la compañía de los Castlevania ha llegado a un arregle con Nintendo para decembra de la lanzamiento.

gado a un arreglo con Nintendo para desarrollar un juego de su exitosa serie Dance Dance Revolution para Nintendo GameCube, en la que, por si no sabías (lo cual dudamos bastante), mediante un tapete con flechas en las cuatro direcciones básicas, debemos bailar al ritmo de varias canciones; en la pantalla aparecerán las flechas que debemos pisar. Lo especial de esta versión es que contará con la presencia de personajes de Nintendo, como Mario y Luigi; en cuanto a los temas musicales que incluirá el juego, son todavía un misterio; nosotros pensamos que lo mejor sería hacer una mezcla entre canciones populares y de algunos títulos de Nintendo. En los tiempos del Nintendo 64 también salió un Dance Dance Revolution, no tan bueno, donde aparecían personajes de Disney como Donald, Mickey o Daisy.

Ojalá que en esta entrega para cubo, Konami se "saque la espina" de aquella primera vez; por lo pronto, nosotros mantendremos cruzados los dedos para que así sea.

La fiebre amarilla, lejos de terminarse

Todos los entrenadores del mundo tienen un muy buen pretexto para estar contentos, y es que, al parecer, este será un año muy importante para la franquicia de **Pokémon**. Para empezar, habrá dos juegos, uno para Nintendo GameCube y otro pa-

ra Nintendo DS. Se ha rumorado que el primero será un RPG al cien por ciento, retomando lo mejor del modo de historia de **Pokémon Colosseum**; lo que no se mencionó es si tendrá algún tipo de conectivi-

dad con los juegos de GBA. Para el título de DS sólo se sabe que será una aventura nueva, con un gameplay renovado, aunque no creemos que se aleje del estilo de la serie. Por si todo esto se te hiciera poco, también ha sido anunciada una nueva película, basada en los monstruos de bolsillo, pero lo que no se confirmó es si llegará a nuestro país.

Según desarrolladores de los juegos, este año será uno de los más importantes en la historia de la serie, y con noticias como las anteriores, queda confirmado.

Sigue la moda retro

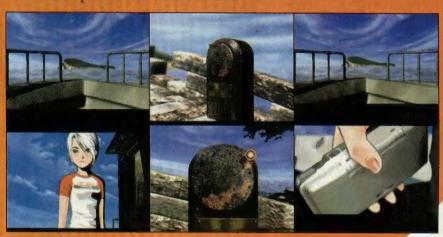
Si ya tienes tiempo en esto de los videojuegos, seguramente de vez en cuando dedicarás algunos cuantos botonazos a aquellos juegos viejitos, que tantas emociones nos brindaron; por fortuna, ahora también las nuevas generaciones podrán disfrutarlos, ya que Atari lanzará para el Nintendo DS varias de sus joyas del pasado en una sola tarjeta de juego, tales como Centipede, Missile Command, Pong, v Breakout, sólo por mencionar algunos. Lo mejor de todo es que parece ser que incluirán un modo para que estos títulos sean jugados con el stylus del Nintendo DS, además de que también podrás hacerlo con varios amigos al mismo tiempo, aprovechando las capacidades LAN de la consola. No cabe duda de que se trata de una gran recopilación de juegos, con la ventaja de que los disfrutarás en cualquier lugar; la única pregunta que nos hacemos es: ¿quién va a gozar más este juego, tú o tu papá?

あれが、あんたらがお探しの島だ

Las expectativas creadas por este título son muy altas, así que esperemos que responda en esa medida: por lo pronto no existen planes aún de traerio a América. pero no nos extrañaría nada que en el E3 de este año se comente algo al respecto.

Una misteriosa aventura

De todos los juegos que están próximos a salir para el Nintendo DS en Japón, uno de los que más ha llamado nuestra atención por su historia es Another code. Resulta que la protagonista del título, Mizuki Robbins (la chica de cabello blanco que aparece en las fotos), ha sufrido el secuestro de su padre y ahora debe buscar en todo su pueblo a través de pistas que la ayuden a dar con su paradero. Una tarea nada fácil, pero por fortuna cuenta con un aparato muy parecido al NDS (en su forma), de nombre "Another", que le da la capacidad de leer los recuerdos de las personas con las que hablas. Como todo buen juego de misterio, habrá bastantes acertijos, y para resolverlos, deberás utilizar la pantalla táctil del sistema.



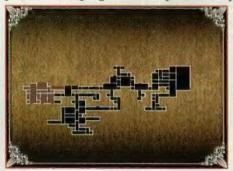
Drácula en pantalla doble

No hay jugador en el mundo que no sienta una alegría especial recorrer su cuerpo, al escuchar el nombre de una de las sagas más populares en el mundo de los videojuegos: Castlevania; y al parecer ya está en desarro-

llo un título de la mítica serie para el Nintendo DS. De los pocos detalles que se han revelado, encontramos que la historia se realizará 12 meses después de los eventos ocurri-



dos en Castlevania Aria of Sorrow, que saliera para Game Boy Advance; además, la protagonista volverá a ser Soma Cruz. La estructura de los niveles mantendrá la base de los títulos para GBA, es decir, grandes escenarios en 2D, que deberás recorrer varias veces, para tener acceso a áreas restringidas. Lo interesante viene en la manera en que utilizarán ambas pantallas; en la superior se desplegará un mapa, donde podrás ver tu ubi-



cación, así como la de objetos importantes y jemientras que en la inferior disfrutaremos de la acción: lo interesante de que esto se realice en la pantalla táctil es que cuando

te enfrentes con los jefes de zona, deberás marcar un hechizo en la pantalla, como si estuvieras dibujando; si lo haces bien, absorberás el alma del enemigo; pero si fallas, revivirá.

Hasta el momento, es todo lo que se sabe de este esperadísimo juego; no hay ni fecha de salida aún, pero como siempre, te mantendremos al tanto de lo que suceda.

Ganadores del Aniversario XIII

La competencia para elegir a los ganadores de los dos Nintendo DS, fue muy reñida; muchos lectores mandaron fotos muy creativas y chistosas, pero desafortunadamente, no todos podían ganar. Los trabajos que a nuestro criterio fueron los mejores son los de Francisco Javier Téllez Ayala y Juan Carlos Núñez Juárez. ¡Muchas felicidades! A todos nuestros lectores, muchas gracias por participar y por las muestras de cariño hacia la revista; recuerden seguir participando en futuras promociones.

Francisco Javier Téllez Avala Guadalaiara. Jalisco



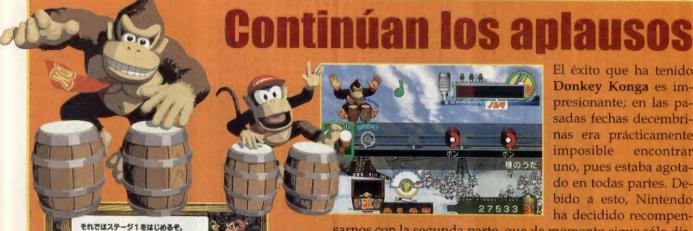


Juan Carlos Núñez Juárez. Estado de México

Más juegos para el Nintendo DS

Los juegos para el DS están saliendo en racimos; todo mundo quiere hacer algo para la consola. Y una muestra son los siguientes títulos: Pac-Pix; el gameplay de este Pac-Man consiste en que con el stylus debemos dibujar a nuestro héroe para que termine con los fantasmas, obviamente dependiendo de las características del escenario; en ocasiones tendremos que delinearlo más grande y en otras más pequeño. Tiger Woods PGA; no hay mucho que decir acerca de él, más que probablemente se

saque provecho de las capacidades LAN. Harvest Moon DS; en la pantalla superior aparecerá un locutor que te informará de cambios climáticos, así como de ofertas en el mercado. Del que no se dijo mucho fue de Touch! Kirby and the Magic Wand, la nueva aventura de nuestro rosado amigo para el NDS. Las fechas de salida están contempladas para la primera mitad del año, y a pesar de que no hay anuncios para el mercado americano, tenemos plena confianza en que sí llegarán.



El éxito que ha tenido Donkey Konga es impresionante; en las pasadas fechas decembrinas era prácticamente imposible encontrar uno, pues estaba agotado en todas partes. Debido a esto, Nintendo ha decidido recompen-

sarnos con la segunda parte, que de momento sigue sólo disponible en Japón. Según se comenta, contendrá nuevos minijuegos, para que puedas sacar provecho a tus Bongós junto con tus amigos. En cuanto a los temas que deberemos acompañar, no se dijo nada, pero con que mantengan el estilo de la primera parte es más que suficiente; su salida está programada para el mes entrante, abril, así que será mejor que empieces a ahorrar, porque estamos seguros de que Donkey Konga 2 ¡será todo un hitazo!

リズムを5億キープするのじゃ

El erizo azul está de regreso El Sonic Team ha confirmado la aparición de the jeen proposition per en conductor el mismo estilo que Sonic Heroes; lo Intereel mismo estilo que Sonic Heroes; lo intere-Dosde un principio Sona ha mostra: ure ing ka kacho usparsa un lugar como uno de los meiores licenciatarios do la actualidad

Detalles de la revolución

En declaraciones hechas a la prensa nipona, Satowu Iwata, presidente de Nintendo, comentó que el 2004 había sido el año del Nintendo DS, debido a que ha superado todas las expectativas que se formaron; pero lo que más impresionó del comunicado, fue la parte dedicada a Revolution, en la que Iwata menciona que será mostrado en el E3 de este año, algo que ya sabíamos; pero además se dijo que cambiará por completo la manera en la que estamos acostumbrados a ver los videojuegos. Esta última declaración ha suscitado una serie de rumores en cuanto a de qué manera será la consola;

entre ellos, se encuentra el que probablemente los botones A y B que han acompañado los controles de la compañía toda su vida, van a desaparecer, en compatibilidad con los juegos de Nintendo GameCube, lo cual nos parece bastante lógico. En fin, todo estos sólo son especulaciones, y deberemos esperar un par de meses más para conocer lo que Nintendo nos tiene reservado; de lo único que sí estamos seguros es que, como siempre, la gran N va a llevarse el evento de mavo v dejará de manifiesto, una vez más, que son quienes llevan la batuta en esta industria tan competida.

Ganadores Trivia Vivendi

A continuación te presentamos los nombres de los ganadores de la trivia acerca de Crash y de Spyro que incluimos en esta misma sección en enero. A todos ellos, ¡muchas felicidades! Si tu nombre no está en la lista, no te desanimes y sigue participando en nuestras futuras promociones.

Carlos Arteaga de Ánda. Queretaro, Queretaro.

Antonio Uribe Prado. Chilchota, Michoacan.

Jorge Saldívar Gómez. Ciudad Madero, Tamaulipas.

Francisco J. Aguirre Ramos. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Jesus Delgado Delgado. Mexico, D.E.

Jorge Munoz Pérez Ciudad Juarez, Chihuahua,

José I. Estrada Martinez. Naucalpan, Estado de México.

Sergio A. Cortes Valladolid Tlamanalco, Estado de México.

Francisco I. López Aguillera. Tlajomulco de Zúniga, Jalisco.

Omar V. Velasco Gallardo. Tlajomulco de Zuniga, lalisco.



TUS PREGUNTAS A:

¿Qué pasó, cuates? Ya estamos en marzo, el mes que le da la bienvenida a la primavera y también a muchos videojuegos que nos harán pasar largos ratos de diversión. Yo, por mi parte, ya me estoy preparando para enfrentar el nuevo reto de Sam Fisher; pero mientras espero a que me llegue mi juego, aprovecharé el tiempo para responder tus inquietudes. ¡Arranquen!

Mario

Se apresima el nueve Zelda

¿Cómo estás, Mario? Sé que eres todo un experto para contestar las preguntas y espero me ayudes con ésta. Hace poco sacaron un video en Internet acerca del nuevo Zelda, y los rumores dicen que saldrá por marzo; ¿es cierto? Los gráficos se ven increíbles, pero, ¿así serán en el juego en definitiva, o sólo será una segunda parte del Wind Waker? Espero que me puedas contestar.

Víctor Hoyos León Cuernavaca, Mor.

Me han llegado tantas preguntas con este tema; que mi pobre servidor POP ya pide a gritos una depuración; así es que allí les va la respuesta: el nuevo juego de The Legend of Zelda (título aún sin definir) saldrá a mediados de este año -eso sí, no le cambian "un poquito" la fecha- y obviamente en el próximo E3 se mostrarán más detalles que te dejarán sorprendido. Tal como lo mencionas, los gráficos son impresionantes y mantienen el aspecto de aquella versión mostrada en el Space World del 2002 -Link

peleando con **Ganon**-. Esta nueva aventura pretende ser más adulta y no tanto como lo visto en **Wind Waker**.

Shadow Pokémon

Mario, ¿me puedes decir cómo obtener a Ho-Oh en Pokémon Colosseum? Llevo semanas tratando de encontrarlo, pero no he podido.

> Alan García México, DF

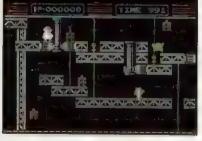
¡Claro!, nada más debes cumplir la tarea de capturar a los 48 **Shadow Pokémon** existentes en el juego. Suena fácil, ¿no?

Persanajos extras en Mico

Mario: ¿qué tan cierto es que en la versión de Mortal Kombat Deception se incluyen personajes exclusivos?

Carlos Torres Monterrey, NL

Si extrañabas a Goro o Shao Kahn, ¡no te preocupes! Como bonus único para la versión de Nintendo GameCube, Midway incluyó a estos



Si te consideras un verdadero coleccionista de Nintendo, el R.O.B. es un objeto que debe estar al frente de tu vitrina. Sus funciones son muy sencillas, pero se comprende por la fecha en que salió.

dos colosos, tal vez para compensar la carencia del modo online o para reponer el tiempo que tardó en salir. Sea cual fuere el motivo, nos agrada la idea de que incluyan detalles "exclusivos" para agasajar a los orgullosos dueños del Cubo.

R.D.B.

Hola. Hace poco vi un reportaje sobre videojuegos en la televisión, donde transmitieron un comercial de Nintendo de los años 80, en que aparece una especie de kit para el NES. Venía la consola, la pistola, controles, cartuchos, y además una especie de robot, que en mi vida había visto. ¿Me podrías decir qué es, qué hace o cómo se llama?

> Abraham Valdez Monterrey, NL

Su nombre es R.O.B. (Robotic Operating Buddy), un pequeño robot que interactuaba con el NES y que salió en la época dorada del NES. Por desgracia, no fue tan popular como se esperaba y sólo se desarrollaron dos juegos que lo usaban; uno de ellos es Gyromite –que venía incluido

con el robot-. Si eres coleccionista y lo deseas en tu recámara, lo puedes encontrar en páginas como Ebay a un precio razonable.

4 son mejor que 1

¡Qué pasó, Mario! Compré mi Nintendo DS con Super Mario 64 DS, pero no sé cómo activar a Mario, Luigi o Wario. ¿Qué debo hacer?

> Jessica Grala Montevideo, Uruguay

Como te darás cuenta, la historia sufrió ligeros cambios y ahora empiezas con Yoshi, Tu deber es completar cada reto existente en las pinturas para juntar estrellas y activar nuevas secciones del castillo, así como también para obtener a los personajes secretos. Para Luigi: derrota al King Boo en la pintura de Luigi (Big Boo's Haunt). Para Mario simplemente elimina al Goomboss que está en el cuarto siguiente del Rec Room, y para Wario, ve al segundo piso del castillo, y en el cuarto del espejo usa una Power Flower para volver transparente a Luigi, y entonces entra a la pintura de Wario.



No te desesperes, faitan pocos meses para que tengamos en nuestras manos esta nueva aventura. Los gráficos se ven más adultos y sin duda será todo un suceso en el GameCube.



Sona de letras

¡Hola, Mario! ¿Cómo estás? Te contacto desde Guatemala para hacerte una pregunta y espero que la puedas contestar. En el juego de The Hobbit para Game Boy Advance no sé qué hacer cuando me topo con una clase de piedra y tengo que poner una especie de combinación con las letras DOLNER (después de vencer al pulpo gigante que arroja barriles).

> Alberto Cabezas González Guatemala, Guatemala

Letras... ¿qué hacer con ellas? Este es un claro ejemplo de que jugar Literati o Bookworm sí te deja algo bueno; simplemente usa tu espada para elegir las letras y forma la palabra "ELROND". Con esto se abrirá un nuevo camino que te llevará a Gandalf.

GTA Advance

¡Oué onda, Mario! En una tienda de videojuegos vi un juego para el Game Boy Advance de la aclamada serie "Grand Theft Auto". ¿Este juego es real o es otra farsa más de la piratería?

Alan R. Pérez Vía correo electrónico

El juego que viste es completamente original y fue desarrollado por Digital Eclipse; hasta el momento es la única adaptación para el Game Boy Advance; sin embargo, existen otros dos títulos para el Game Boy Color, pero son tan malos que en verdad no te has perdido de algo emocionante.

El inocente

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Es cierto que Nintendo ya tiene un sucesor para el DS? Bautizado provisionalmente como Nintendo SS -muchos aseguran que son las iniciales de "Six Screens", aunque otros se decantan por "Sexy System" debido a la belleza estética del prototipo-, la consola presenta un complejo sistema de seis pantallas con diferentes características. Se dice que es uno de los primeros juegos en desarrollo para la máquina Super Mario SSS -Sunshine Six Screens- v que sigue la moda de la compañía de adaptar juegos de consolas pasadas; incluye "tantas vistas que el usuario se creerá inmerso en el universo Mario". Vista aérea, inferior, lateral, primera persona, el control del personaje será absoluto; ¿es cierto este rumor o son sólo puros cuentos para ilusionarnos? Se despide de ustedes su amigo v fiel lector.

Carlos Rioja México, DF

¡Ja, ja, ja!... ¿Y también hace palomitas de maíz? OK, ya

Si piensas que la versión de GBA es igual de buena que la casera, lamento decirte que te llevarás una gran desilusión, porque aquí todo es muy lineal y monótono.

LA CARTA DEL

Recupera tu identidad

Hola, Mario. En el juego Paper Mario: The Thousand Year Door liegué con el jefe del cuarto nivel y me dice que si adivino su nombre me devolverá mi cuerpo y la estrella; pero ya intenté con un montón de nombres y no acierto; ¿podrías ayudarme? Lo peor es que no puedo salir de Twilight Town ni de Creeple Steeple.

> Marcos iparaguirre Perú

Su nombre es: Rumpelstinsky, ¡Ja ja!... Ya en serio, él se llama Doppliss, pero no puedes escribir su nombre de primera intención. Primero debes aliarte con Vivian para usar su habilidad "Veil" y escuchar a unos cuervos en Twilight Town; ellos mencionan que "alguien" en Creeple Steeple sabe el nombre del fantasma, así que regresa al castillo y entra al pozo, sigue el camino hacia la derecha y pronto llegarás a un cuarto con un perico; el muy parlanchín te dirá el verdadero nombre -no olvides revisar las cajas para conseguir una letra "P"-; ahora regresa a Twilight Town, habla con el fantasma y él correrá hacia la torre del castillo; ve y pégale con todas tus fuerzas al usurpador para recuperar tu identidad.



Vivian y los cuervos serán parte fundamental para recuperar tu identidad. No olvides revisor todos los rincones de este sitio para obtener cualquier pista.

me comportaré, aunque déjame decirte que me has hecho reír como nunca. Lamento comunicarte que se han burlado vilmente de tu inteligencia, ya que en primer lugar Nintendo no ha dicho semejante barbaridad y dudo mucho que alguien se interese en un sistema de seis pantallas -sin importar lo sexy que se vea-,

porque saldría carísimo v aparte perderías drásticamente la acción del juego; y por si fuera poco, imaginate el tamaño de ese sistema "portátil"!: ¡sería más grande que una pizza personal! Mejor cómprate el Nintendo "DS", que con sólo dos pantallas te ofrecerá toda la diversión que necesitas.



No más Turok

¡Hola, Club Nintendo! Les envió saludos y también una duda que no me deja dormir: saben si Acclaim va a sacar otro juego de Turok para el Nintendo GameCube?; porque es una serie que me gusta mucho. Por favor, Mario, respóndeme.

> Criox Vía correo electrónico

En primer lugar, la compañía Acclaim perdió los derechos de Turok, lo que se traduce en no más títulos de esta franquicia; además, después del "rotundo éxito" de Turok Evolution, dudo mucho que se avienten a hacer otro juego de la serie si no es que en verdad se toman su tiempo para crear un engine decente y una historia que por lo menos sea entretenida, no que el pasado título para el GCN, en verdad fue malísimo.

Quizá en un futuro, alguna compañía se atreva a comprar la licencia y aproveche las ventajas de las consolas de siguiente generación para lanzar una secuela.

Jungos que no saldrán

Qué tal, Mario! Oye, ¿sabes si alguien piensa sacar para las nuevas consolas (el Nintendo DS o el "Revolution") secuelas de Killer Instinct, o juegos así que ya parecieran muertos?; ya que imaginense, los dos Killer Instinct que hay son muy buenos; ¿qué tal quedarían en el Nintendo GameCube, Nintendo DS o en el "Revolution"?

> Cripii5 Vía correo electrónico

Si recuerdas, quien se encargaba de esos juegos no era otro sino Rare, licencia que fue vendida a Microsoft y por tanto es obvio que no producirán ningún juego para algún sistema casero de Nintendo; con esto se recalca que no habrá ni Killer Instinct, Conker o Perfect Dark para Nintendo GameCube o Revolution. Ah, pero dicha compañía no compite en sistemas portátiles; no hay problemas para adaptar a sistemas portátiles, de allí que existen Banjo-Kazooie y Sabrewolf para el Game Boy Advance... Tal vez en algún futuro remoto hagan algo para el DS. ¿Qué? No lo sabemos, pero si nos enteramos te lo diremos de inmediato.

Retácala, Mario!

Hola, Mario. Hace poco vi que en la caja de NBA Street Vol. 3 aparecen algunos personajes de Nintendo; ¿se trata de alguna promoción en la compra del juego o es que acaso también puedes jugar con los famosos héroes de la gran N? Si es así, ¿cuántos y cuáles serán?

Ariana Valdez México, DF

Así es, mi querida Ari: Link pudo entrar en las batallas de Soul Calibur II y ahora es

turno de otros valientes guerreros que, aun sin usar espadas, se batirán en la duela -o asfalto- contra grandes estrellas de la NBA. Se trata del "All Stars Team", de Nintendo: Peach, Luigi v Mario. Ya sea que juegues con este gran equipo, o selecciones a un personaje en específico para entrar al slam dunk contest, para ver cual de los tres íconos de Nintendo sabe retacar mejor el balón.

Nuevas islas por explorar

Mario, necesito tu avuda! Tengo el juego Pokémon FireRed y escuché que existen algunas islas especiales que puedes visitar a lo largo de la aventura. ¿Cómo llego allí? Rogelio Nava México, DF

Elemental, mi estimado Roger! Después de conseguir el séptimo Badge, Bill te mostrará y conducirá a una isla; debes completar cada objetivo en la primera, segunda y tercera islas, para después regresar a la zona principal. Y si ya cuentas con el Tri-Pass, podrás regresar a cada isla a través del Vermilion Port.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editados de

Retando a la gravedad, el pequeño pero intrépido Mario se prepara para dejar a las estrellas de la NBA con la boca abierta.

su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas y en sí, todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga # 2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:

clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet:

www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Omar Molina, Hidalgo, Méx. Ricardo Ortiz, Edomex, Méx. Mario Macedo, Jalisco, Méx. Manuel y Connie Castillo, Panamá. Diego Reves, Hidalgo, Méx. Adrián Molina, México, DF. Xavier Contreras, México, DF. Annais Quevedo, México, DF

El rombo

En el número pasado estuvo aqui.





CELULAR!

brido/reale/

CLAVE RISA ADRIDO RASH POLLOS

CLAVE VACA PEDO TARZAN DERRAPE

Indiana Jones..... Los Picapiedra.....

GORILA TREN COYOTE

ESTORNUDO SILBIDO GATO HOTO HELICOPTERO TIMBREBICI



POLLOS

PICAPIEDRA

COMO BAJAR SONIDOS

we' al 3111 Ejemplo CN REAL POLLOS

El hombre arana......SPIDER Espanta Tiburones..... ESPANTA Nos vamos a la cama.....LUNIS

Shrek2.....SHREK2

James Bond......JBOND Titanic Titanic Titanic El Señor de los Anillos Matrix II...... MATRIX2

JUAN SEG2

lmagono,

ANTON

SELENE envia CN FOTO CCIAve al OTKK Ejemplo: CN FOTO JUAN

FAT13

RAFA2

GONZA

Chilmen mir for Chies Managaras Am Shouding to Smith and boco do margo

BET13

LUCY2

¿To quedasté en suspenso por saber que pasará al dia siguiente en Suenos y Caramelos? Recibe todos los días los avances del próximo capítuid y sé de los primeros en saber que pasará en esta novel-

infantiles

Misión SOS / Diego González. Alguien tan especial / Diego González... ALGUIEN
No te escaparás / Diego González... NOESCAPARAS
Tú y yo / Diego González... TUYYO
Una vez más / Diego González... UNAVEZMAS
Mágico amor / Jesús Zavela... MAGICO
Cuentas conmigo / Jonathan Becerra... CONMIGO
Atados aveds / Parcillo SOS

BOS PERDONAME

Tatiana



TATI19 al 1111 Ejemplo.



ar Mar Purcadar

PEBALDE @/ RBD..... RBD.....REBELDE Lento / Julieta Venegas......LENTO Kiss me / Sixpence Non The Richer...... KISSME

THE PARK SAIAH TONGS FOR TWO BE CELLARAR



IONOFÓNICO GSM ENVÍA UN TONO

1a clave de la canc ôr.

marca de tu celutar
al 31111

MULTIMEDIA GEM ENVIA CM POLI C Live de la canclor al 31111 Elemple: CN POLI INDIANA



P400, E400, G100,



Mg: P400, E400, C100, 8300,



COMO BAJAR JUEGOS envia CH JUEGO + clave at 31111 Ejempio CN JUEGO DRAGON









SAMEVISTA

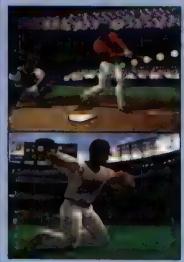
MVP BASEBALL 2005 LEETRONIE ARTS INC.





¡Prepárate para un verdadero Home Run!

Todo mundo vio a FIFA 2005 como la gran revolución del deporte en los videojuegos, pero Electronic Arts también se consolidó en el fútbol americano con Madden 2005, y por supuesto, en el béisbol, con MVP Baseball 2004. Este último marcó un gran reto para quienes piensen en desarrollar un titulo de béisbol, por su extraordinario engine y la sencillez para controlar cada jugada, ¿Crees que no se puede superar? Pues checa lo siguiente.



MVP Baseball 2005 cuenta con una gran adición a la que llamaron Hitter's Eye, acción que mediante un indicador te permite controlar los movimientos del pitcher, así como seguir la ruta de la bola en el instante en que abandona la mano del jugador. Por si fuera poco, puedes aprender de tus errores al repetir la escena y analizar a detalle tus lanzamientos. También se incluyó el Ownership Mode, el cual te da la oportunidad de controlar a toda la organización del equipo. Similar al Dynasty Mode, que involucra más las emociones de los jugadores para su buen rendimiento en el diamante. Ahora tendrás que preocuparte no sólo por ganar los encuentros, sino también por las finanzas del equipo -al controlar el valor de las entradas y concesiones- para comprar jugadores y ganar el campeonato.

Como bonus adicional, puedes activar a las leyendas del beisbol, uniformes y estadios clásicos, para lograr un juego que superara tus expectativas

Si no está roto, no lo repares



Muchas veces ha pasado que se crea el juego soñado por los videojugadores, y para la secuela, por alguna extraña y bizarra razón, los programadores deciden "innovar", y en vez de superar lo anterior, le destruyen los buenos detalles que lo llevaron a la cumbre. Esto no pasó en MVP Baseball 2005; es decir, se respetó la estructura del juego y se modificaron algunos detalles como la respuesta del con-

trol y las características del pitcher -escogiendo varias formas de lanzamiento- y del bateador, con mejores ángulos de la caja de bateo. En cuanto a gráficos, no te preocupes: ahora el juego luce más estilizado y real que antes; incluso las animaciones se mejoraron para que no te pierdas ningún detalle de la espectacularidad del rey de los deportes.

Crea tu imperio

No todo es tan fácil como piensas, pues para tener un gran equipo se necesita tener mucho dinero o empezar desde cero y ganar lo suficiente. Y como la primera opción no será posible, debes crear tu propio estadio; el primer año será tan sencillo como uno de ligas menores, pero si logras una buena temporada, irás ganando lo suficiente para jugar en un lugar más decente: pero, eso si, no quieras dar los boletos a precio de Serie Mundial, porque así nadie irá a verte. Mejor procura tener buenos asientos y jugadores que no tengan las manos de mantequilla... lahh!, eso si, que no se te olviden las palomitas y los hot dogs.



Esta nueva opcion us similar a la de Madden 2005 y será tu decisión cómo gastar tu dinero, si firmando a una superestrella a mejorar la calidad del estadio. Contrata más publicidad in televisión y museum de aud esta hecho tu equipo.



Rayman en pantalla doble

Nintendo tiene a Mario, Sega a Sonic y Ubisoft a Rayman, el héroe creado por Michel Ancel, que ha desfilado por casi todas las consolas de Nintendo. Este peculiar personaje, quien se caracteriza por tener las extremidades separadas del cuerpo, llega a su primera aventura en el Nintendo DS, con una directa adaptación del juego que pudiste ver en el Nintendo 64. Al igual que Prince of Persia: Warrior Within y Splinter Cell: Chaos Theory, el equipo de desarrollo de Montreal se está encargando de afinar todos los detalles para que a mediados de este mes tengamos la versión final del juego. Si quieres conocer más detalles, icheca la siguiente información!



¡Consola pequeña, aventura inmensa!

No se podemos mentirs ya checasas la capacidad gráfica del NDS, y basta con ven la adaptación de SM64 para quedar con el aja cuadrado, pero de dónde samos con esta la taja cuadrado, pero de dónde samos con esta la taja jeta del D6, podrás disfruter de un título de plataformas en 3D, con 45 nivelas cada uno con sus propios estas y acertijos—que van desde covernas marinas, cascadas o esta condites de piratas, con el fin de detenor a las fostas malignos que atormentan a mi mundo. Conforme recorras cada escenario, barás taso de las habilidades de Rayman, como saltas, corras, nadar o esquiar; pero si los peligros crunan los cielos, no se pesocupos, porque también puedes valas usando es cabello como aspas de halicópane.

Mientras que en la pantalla principal del Nintendo DS se lleva a cabo toda la acción del juego, en la segunda podrás checar la ubicación de ciertos items o consultar el nivel de energía de Rayman. También podrás rastrear los Lums, que son pequeños items que reunirás a través de tu aventura. Suena simple, pero en cuanto lo tengas en tus manos notarás lo innovador que es.

Usa tus habilidades



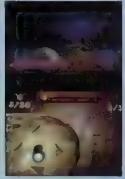
Además, hay algunos extras en el control, como la facilidad para moverte a la derecha o izquierda sin perder el objetivo de vista—como en Metroid Prime-. Y emulando las hazañas de Tarzán o DK, Rayman puede columpiarse entre lianas e inclusive usar las habilidades de sus amigos.

En la versión de Nintendo 64 debías insertar el Expansion Pak para suavizar las texturas gráficas, detalle que no requerirás en el Nintendo DS, que por si fuera poco, cuenta con escenarios más coloridos y estilizados que el original.

Rayman DS era uno de los juegos de lanzamiento para el Nintendo DS, pero después de unos ajustes, Ubisoft lo pospuso hasta la primera semana de marzo, así que ya tienes otra buena opción para disfrutar tu Nintendo DS. Y por ser un juego de plataformas, te mantendrá entretenido por un largo rato mientras exploras los vastos mundos infestados de robots piratas. Por el lado del audio te comentamos que es muy bueno e incluso los sonidos te ayudarán a encontrar varios objetos y personajes. En definitiva, una buena opción para esta temporada.

¿Cuándo lo tendremos?





Saldela oseveldad

Suscribete hoy mismo a

CLUB + + +
NINTENDO

Sobténum

TOV

TOV

Tell //O

dedescuento

For solo Sililiii

Geologia Cepenplaness

Prechonorus Staffilli

iSuscribirse es muy fácil!

Por teléfono Llama el 54 47 41 11 Del interior, marca sin costo al 01 800 849 99 70

Por fax Liena la tarjeta adjunta con tus datos completos. Liama al 52 61 27 99 y enviala

Oferta entiusiva para no su exiptores. Precio válido kasta el 31 de marzo de 2005. Unicamente para la República Mexicana.



Nombre Completo	Dirección	Ciudad	Estado.	C.P.	Teléfono
Fecha de Nacimiento	Suscriptor SI o NO	Lector Desde			

- A) ¿Cuántos años tienes?
- B) ¿Que sistemas de Nintendo tienes?
- C) ¿En ste número cuál fue la sección que más te gusto?
- DI ¿Cuál fue tu review favorito?
- 1. Mario DS 64
- 2. Pokémon Dash
- 3. DK Jungle Beat
- 4. Feel the Magic
- 5. Fight Night
- E) ¿Que guía te gusto más?
- 1. Zelda The Minish Cap
- 2. Resident Evil 4
- 3. Prince of Persia Warrior Within

- F) ¿Crees que le falto algo a algún articulo de la revista y que sería lo que tú le aportarias?
- G) ¿Planeas suscribirte a Club Nintendo o renovar tu suscripción?
- H) ¿Recomendarías Club Nintendo a otras personas?
- I) ¿Qué haces con tus ejemplares pasados de Club Nigtendo?
- J) ¿Qué otro tipo de articulos te gustaría ver en Club Nintendo y que harías tú para mejorar la revista?

Tienes haste el 31 de marzo de 2005 para mendarnos ónicamente por correa electrónica las respuestas a: expeli@clubrántendentx.com con título CN POLL MARZO (contené sólo un correo per lecter). El correo #50 que llegue con todos las respuestas de la encuesta (de la A x la 3) será el genedor y recibirá la notificación via telefónica el día 4 de abril de 2005. Recuerde incluir tua dates completes (nombre, directión complete y teléfone con leda), pues de lo controrio tu participación ne será válida. SI eres el genedor(e) y vives en el Distrito Federal e área metropolitana tendrás que venir a receger tu premio con identificación del día 5 de abril de 2005 el 29 de abril de 2005 de lunes e viernas de 10:00 a 14:00 horas a muestras eficians objectes en Arc Viaco de Quiroga # 2000, 2º Piso, Calenia Sente Fé, Máxica, D.F.C.P. 01210.:
Yes area del interior del país te enviaremes tu premio por mensajoria entes del 29 de abril de 2005. El premio ne es intercambiable. Esta promeción os válida solamente en la República Maxicana. Promeción nell'interior del país te enviarement del Concumidar (Profeco) mediante ascribe de factat 25 de enera de 2005. Para meyor información illema el 52613769. En care de incumplimiente, repártale e da Profesia.



NUESTRA ESTRATEGIA CONTINUA ESTE MES CON LA REGOLEGGIÓN DE LAS MONEDAS ROJAS

© 2004 Nintendo



BEG BOOS HAUNT

Incursiona como cazafantasmas y derrota a Big Boo en el lobby para obtener acceso al segundo piso de la mansión. Es muy fácil conseguir las ocho monedas rojas en Big Boo's Haunt usando a Luigi; su velocidad y saltos te permiten esquivar enemigos y tomar monedas en las alturas.



El planista

Camina de puntitas por al prano dormido y toma la primera moneda. No despiertes al bebé e le sorprenderà con un ritmo que ya quisiera tener Elton John.



HAZY MAZE GAVE

De donde inicias, baja por el corredor del lado derecho de Hazy Maze Cave; en el siguiente cuarto, desciende por el poste de color rojo, gira a la derecha y sube por las escaleras; vas a encontrar a la amistosa bomba rosa en lo alto. Camina hasta el borde y

> sube a la plataforma móvil. Sitúate sobre cada una de las flechas, para mover la plataforma a cada caja de ladrillo que muestra el mapa.

> > Golpea la construcción con tus puños para descubrir las primeras dos monedas; ahora, salta el acantilado en la esquina del cuarto para tomar la tercera. Avanza hasta que veas la esfera de cristal; del lado opuesto sube el poste morado, entonces salta a la plataforma y condúcela para conseguir la cuarta de ocho monedas rojas. Rompe la caja en tu camino para tomar una. La quinta moneda está a la vista; tendrás que saltar para cogerla.



Tiempo de elevarse

Los juegos de baile son do lo mas normal en estos días. Por fortuna Mario empieza a practicar sus pasos en Hazy Mare Cave, mientras aborda la plata-lorma movil, que parece un tapeta de baile. Simplemente camina hasto las flechas y pisalas para movar la plata-forma. Ahora muévete como loco para tomar tres niocedas rojas mas. No pierses en nada que te pongo norvioso nacesitas estar tranquilo para dirigir la incontrolable plataforma a los lugares que necesitas llegar.

Un paso en falso en Lethal Lava Land y estarás perdido. Pisa cuidadosamente en todo el camino, hasta que llegues al rompecabezas de Bowser. Las ocho monedas rojas están aquí, sobre las piezas. Cuando comiences a tomarlas, éstas se moverán, provocando que pudieras caer a la lava. Trata de avanzar lo más rápido que puedas al recolectar las monedas; lo puedes hacer en el orden que desees. Una vez que hayas terminado con tu cacería, la estrella dorada aparecerá en una plataforma cercana.







Estudia los movimientos de las piezas del rompeca-bezas de Bowser. Cuendo hayas aprendido el patrón, toma las monedas.

Mario es el hombre que necesitas para tomar estas monedas. Del punto inicial, camina hacia la esquina de la izquierda donde está, un montículo de arena y toma la primera. La segunda está atrapada dentro de una caja, en la estructura de dos pisos, y la tercera la podrás encontrar en Tox Box Maze. Toma la cuarta moneda en el oasis. Habla con la bomba rosa cerca de las columnas en Tox Box Maze y prosigue. Entra al cañon y utilizalo para surcar los aires; cuando encuentres las cuatro monedas rojas que te faltan, la estrella aparecerá en lo alto de la plataforma de dos pisos, donde hallaste la segunda moneda.



Ten mucho cuidado con los movimientos que realices con el stylus o el Control Pad en esta búsqueda. La primera pieza se está asomando en un puente. Salta por encima del agujero y toma tu premio. Pero no llegues más allá de la plataforma o te quemarás. Avanza hasta el hexágono donde hay un Goomba y sube el poste hasta el final. La segunda moneda descansa sobre unas plataformas inestables; sé rápido saltando por ellas hasta llegar al poste. La tercera está dentro de una jaula, y

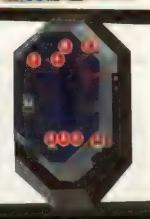
la cuarta está suspendida en un elevador a tu izquierda; actívalo y camina velozmente a través del agujero para tomarla. Regresa al elevador, condúcelo y cruza el fuego. Sube a lo alto de la rampa y consigue la quinta moneda (custodiada por un Bully). Camina gateando la fosa con fuego y presiona hacia adelante. Sube a la plataforma móvil y salta justo para encontrar la sexta moneda. La moneda siete se encuentra cerca de donde emerge la lava, y la octava te espera en el poste.

Poste bailador

Sube a lo alto de esta bi rra y realiza un parado de manos, para obtener la ál tima moneda.



Después que hayas vencido a Bowser en Fire Sea, una serie de postes móviles aparecerá por encima del agua de Dire, Dire Docks. Golpea el switch cerca de la escalera, para que puedas llegar cerca de un Bob-omb en una plataforma flotante. Colecta la primera moneda roja; entonces, salta al poste móvil a tu izquierda y engancha tres más en tu camino. Regresa a la primera plataforma y conduce el poste hasta la siguiente plataforma. Toma el lado izquierdo del poste hasta el switch de la estrella azul, salta al poste más cercano y toma la quinta moneda. Dirigete a la plataforma central y guíala por una serie de postes hasta hallar la moneda número seis. También puedes recolectar todo el botín antes de vencer a Bowser en Fire Sea, nadando por la subruta y golpeando el bloque con signo de admiración. El poder de la flor infla a Mario como si fuera un globo; ahora puedes tomar las monedas mientras vuelas en el orden que quieras. (El efecto no dura mucho, así que no titubees en tus intentos.)



CASTLE SECRETS

Detrás de la cascada

Necesitarás el traje de metal de Wario para pelear contra la corriente de las cascadas. Toma la flor de poder para transformarte; entonces rodea la corriente para las primeras cuatro monedas. Las otras están dispersas en la alcoba y la plataforma central.



Debajo de la fosa

Golpea la caja de ladrillo en la fosa vacía usando a Wario. Deslízate en la rampa, toma la gorra de Mario y flota para conseguir las que te faltaron. Después de que tomes la última, cambia a Luigi y llega a la salida.



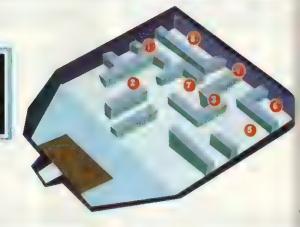
SNOWMAN'S LAND

Camina como Luigi hasta la máquina de olas de hielo y realiza un salto de helicoptero hacia lo más lejano del lago. Adquiere el caparazón de Koopa del bloque de signo de admiración, y dirígelo al final del muelle. Gira a la derecha hacia la cuesta de hielo, donde hay una línea de monedas. Bájate del caparazón y entra al

Respela y deslizate No choques en los muros mien

No choques en los muros mientras estás sobre el caparazón o lo perderás. Salto cuando quieras ganar velocidad; la pierdes cuando zigzaguess.

igloo. Cinco monedas están suspendidas a simple vista, y la sexta descansa en el piso. Las últimas dos monedas están sumergidas en el riachuelo del igloo. Ahorra unas cuantas monedas para después de que nades, ya que el agua es tan fría, que perderás energía mientras estés húmedo.



WEF-DRY WORLD

Salta alto con Luigi para sumergirte en la pintura de Wet Dry Wrorld y conseguir con esto que el nivel del agua cambie (también puedes obtener el mismo resultado tocando un diamante dentro del escenario, pero es más tardado). Nada hasta la bomba que está en tierra firme; ella preparará un cañón. Sube a la cuesta y entra allí, apúntalo lo más alto que puedas a la esquina opuesta en la que estás; ahora dispárate hacia la jaula de metal. Bucea hasta el fondo y nada a través del sistema de túneles subacúaticos, hasta que llegues al pueblo inundado. Emerge por aire si lo necesitas, entonces toca el diamante que está debajo de donde entraste al pueblo, para drenar el agua al nivel de la calle. Corre para secar tus ropas y llega a un cuadrado utilizando un salto hacia atrás. Encontrarás todas las monedas ocultas en bloques de ladrillos, encima de varias estructuras. Comienza golpeando los dos primeros bloques que veas. Regresa a la calle y corre hacia abajo por el callejón, a la derecha de la entrada a la alcantarilla. Activa el switch y sube por las escaleras temporales para llegar hasta la tercera moneda. Necesitarás hacer un salto hacia atrás, para alcanzar la cuarta moneda. La quinta y sexta están en los lados opuestos al muro central. El último par de monedas, lo hallas en las azoteas de dos casas a lo largo del muro. Otra vez el salto de helicóptero será la solución. La estrella dorada aparecerá en la iglesia, esperando los guantes de Luigi.

TALL MOUNTAIN

Corre por la cuesta de la montaña, hasta que llegues cerca de unos hongos gigantes. Colecta las cuatro monedas rojas antes de que se muevan. Continúa a lo largo del camino hasta encontrar un muro de hiedra; entonces, salta de repisa en repisa para tomar el último grupo de monedas. La estrella aparecerá arriba de uno de los hongos gigantes.

Escala los muros

Las últimas cuatro monedas están en una seria de
repisa; utiliza el salto hacia atrás de Mario para lomarias.



Salta como Luigi a través de la pintura de Goomba en el lado izquierdo; llegarás a una isla donde todo tiene un tamaño pequeño. Avanza a la izquierda de donde inicias y pisa el switch que está cerca del tubo de warp. Sube a la repisa y rodéala mientras evitas las balas de cañón. Camina colina abajo hasta la playa arenosa. Nada a la colina más lejana y habla con Bob-omb para activar el cañón; ahora retrocede y entra al tubo de warp, que está cerca de éste. Saldrás del warp como un plomero miniatura. Regresa con Bob-omb y salta dentro del cañón. Dirige tu disparo sobre el árbol en la colina (debería ser visible, pero no; sólo el tronco) y lánzate. Baja del árbol y camina cerca del Goomba gigante, y entra a la caverna. Las primeras seis monedas están dentro; es muy fácil tomarlas; sólo apóyate en las plataformas. Luigi tendrá que subir hasta el techo para colectar las últimas dos monedas. La estrella dorada va a aparecer en el piso, debajo de la ocatva moneda.



Dirige a Luigi hacia la izquierda del punto de inicio. Verás la primera moneda sobre un engrane inmóvil. Realiza una serie de saltos de helicóptero en los engranes para tomar cinco monedas rojas. Las últimas dos las verás a tu izquierda, suspendidas en el aire. Cuando tengas todas las monedas, la estrella aparecerá en el fondo del mecanismo de engranes.

Deten el reloi

Salta a la cara del relej con la manecilla de los minutos en las 12, para suspender el movimiente



Sube a la alfombra mágica y condúcela hasta el fin de la línea, cruzando la plataforma giratoria. Brinca a las pequeñas estructuras de piedra; entonces realiza un salto hacia atrás, para que tomes cada una de las primeras cuatro monedas rojas. Déjate caer para obtener la quinta moneda; ahora realiza un salto hacia atrás para tomar la sexta. El último par de monedas están en las plataformas más bajas, así que cae para cogerlas. Tu premio aparecerá en el fondo del curso, encima de la estrella gris.

Si tomas este curso lentamente, vas a terminar con un fragmento de tu cordura. Cada una de las monedas están ubicadas en lugares que pondrán a prueba tu habilidad para saltar, escalar o correr. Recuerda que si resbalas de una gran altura, puedes caer pesado en el último instante para minimizar el daño que recibirás.

ele oculte

La segunda moneda es fácil que la pier-das; se encuentra debajo del péndulo, en una cornisa escondida. Avanza hasta llegar al tablón de madora. Recom un hongo de vida extra y continúa la linea da monedas hasta llegar a tu premio.



Volarás de nube en nube, usando la gorra alada de Mario en este colorido nivel. También debes usar los cañones, en cada una de las islas de los Bob-ombs para lanzar a nuestro regordete héroe a la riqueza.

Puedes terminar Super Mario 64 DS con sólo 80 estrellas doradas, pero veras y haras mucho más si reúnes las 150. Has perfeccionado el arte de recolectar monedas rojas; ahora estás listo para buscar 100 monedas amarillas por nivel. El tiempo es dinero; imuévetel-

TONOS

Enviale al número

Top 15

- Adams Sent La Mesa flue Mas Antanda
- Do You Really Want To Hurt Me
- 1135419 Buteria 1139012 El Venao
- 1139076 En Madio De La Tempestad 1131287 Paradise City
- 1139014 Golosa 1133245 Drive
- Dasi in The Wind Les Simpsons
- This Love Nada Es Lo Que Parece
- Interstate Leve Sonn

1133213

Rock in Español

- Ameres Perros Callente Canibat 1133060
- 133081 Cheve Chiquitita
- 11306SE Chuntaros Style 1133137 Come To Extraño
- 137346 El Destino 1130572 1135142 El Matador
- El Micraelle 135105 La Geliila Que Expresa
- 133006 W. F. Hook 1135178
- 153417 Un Laba Par Tu Antar 1133185
- Yo fome



Machiesa



1131238

1.183112

Butritale y

CONTROLL STATE

- Always On Time
- Bortwern Me And You Slots, Blair, Blah 133274 133224 Bluedline Anthon
- Diri Off Your Shoulder Now To Hall
- 139694 133266 139646 133463 1 Ruluse
- Magie 139608 My Place (Come On Over)
- Numb/ Encore
- Satisfacilie
- 1133110 Si Seller 1133416 U Cant Touch This
- 1125350 Until The End Of Time

Lis sleves van de severde a tri equipé: 103MA 1226, 2250, 3500, 3600, 5720, 6650.
2750, 2253, 8260 y SAMSUME AZES meres la eleve como apprece. NGKIA 1100, 3750, 3300, 3350, 3650, 6230, 6600, 6620, 7210, 7253, 8200, 5600, 9200, N-Gaper SAMSUME RZES. Y250, 6778; LG GTSAG, W36003; SONY ERICERON T360, 7510 y Z250 sanctiny» el 1 del principio de la ciavo per el riduncio J. ERITURIO AVGII y VIVID mentiny el 1 del principio de la ciavo per el mémoro 2, MOTOROLA C322, C333, C350, E360, 7720, 7720; PANTECH G310; SONY ERICESON T100, T200, T225, T00; T68m y Z600 austituye el 1 del principio de la ciavo per el número 8, Pracio \$13 per teno + IVA.

JUEGOS Envision 7



1130001 Tu misión es destruir a todas las naves

enemigas que tratan de invadir tu base Destruyelos antes de que te destruyan con tu arsenal.





1130004

Ayuda a Ben Chase a encontrar as egendarias gemas de Egipto y enfréntate a serpientes venenosas, salvajes tigres e incluso momias



1130003

Como miembro de un comando de fuerzas especiales elite debas infiltrarte y destruir la fortaleza secreta de los Nazas





axis denil

1130007

Conquista territorios con las decisiones correctas enfréntate a poderosos adversarios en busca de expandir lu reino, busca el camino correcto y gana

- Desde to Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
- Escribe la clave del juego que quieres.
- Envials at Trestro
- 4 Recibirás un mensaje para descargar lu juego.

Descarga tu juego con el mensaja desde la Telcel. Para mayor información visita

Las claves van de acuerdo a lu equipo: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. NOKIA 3100, 3300, 6100, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. Precio \$26 por juago + IVA

Beinonies

Everything

(135421 Funk Phonomone 1137100 Juni Cam Get Enough

1 k30876 - Lady Hoar Me Isnight

Naive Soon

Regreso A Ca

1137100 The Robets 1133413 The Rockeleller Skaok

1133181 Tunnertow Comes Today

130858 Murder On The Dance Finer

111005 Extreme Way 120100 Flaxo Danco 135421 Funk Phenom Extreme Ways

Acapules 78 Crying Al The Discotheque

numero

Envialed 9

Resultados de Partidos en Vivo

Resultados de la Willima Journada

Resultados de to Eauto en el Tomeo

en in que la acitamec EQUIPO CLAVI CUIE RILA

servirie de portitue para fodus los voyanos que saenten sue mensajes escritos.
"El cesto por mensaje es de \$3.08 pesos + I.V.A.



Servicio disponible suchinhamente para i seguino: Talcel. Desectore Reservacios, Copyright © Emarce Distrai S.a., os V.X. Missico, D.F. 2002. Assessor Emerica de república 01800 3632747 sin costo, en la Có. de Missico 5645-3525. Aplican servas de tensponte Telcel GSM. Telcel, en la responsable del servicio, se sone such de companyo.

Mas Servicios para tu /a/ca/

IMAGENES

Envialo al 6 número 6























13136003

Escribe la clave de la imagen

Enviala al 63337 (LOGOS).

Recibirás un mensaje para descargar tu imagen.

que quieres

Desde lu Telcel, ingresa al menù de mensajos escritos



13136004











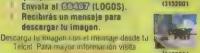
















Taléfonos compatibles NOKIA 3100, 3300, 3595, 3650, 6100, 6230, 6600, 6820, 7210, 7250. N-Gage Motorola C350, E365 E380 T720, T7201, Panasonic Gd88 G60 Pantech G310, SAGEM X-5 X 6 SAMSUNG E715, V200 SIEMENS SL56, SONY ERICSSON T226 T300, T610, Z200 y 2600. El primer elemento de la clave es una letra i. Practo \$13 por imagen + IVA

SONIDOS ESPECIALES

Envials al 74 número 74

Personas

\$1130018 Bebé Liorande \$1130019 Bebé Riendo

\$1130026 Carcajadas De Audioneia \$1130017 Dos Niños Riendo

S1130025 Hombres Echando Porres

Naturaleza

Cievo Nombro 3113006 Enjambro De Abejas 31130029 Latido De Cerazón

\$1130029 Extles \$1130037 Lluvia \$1130022 Öleaje \$1130009 Renes

Huevo Cartoon

\$1130045 Bangós, ¿Por Qué No Contestas?

\$1130056 Ed Maestro Filoteo Ramén, Ahí La Espera \$1130054 El Maestro Filoteo Ramén, Ahí La Espera \$1130052 Eleuterio Jackson, Hay Te Hablam \$1130060 Huevo Be Pascua, Ring Rang \$1130047 Huevo Ranchero, Conteste Pero No Se Tarde \$1130053 Poeta Huevo, Que Huevos \$1130065 Huevo Zen, Contesta

C. Goeda in Telect, ingrees at mois de musicopes de Excribe le clave del camido camelat que misere

Envials al 74

Carachitás en masec, é pure son arger e mande e Dascarca de sonido especial cen el mensaje desde la Teleri Para meyor información vísita www.chikabum.com

Les claves van de ackerdo a lu equipe: NOKIA 3380, 3650, 6600, N-Gage; SAGEM X-5. X-5, X-7; Samsung £715, X427; SONY ÉRICSSON P966, P866 y K7061 marca la clave come aparace. MOTOROLA V600, V400 y V306 sustituye el 51 del principle de la slave por S2. Pracia 513 per sonida especial + IVA.

ENTRETEMINIENTO

Envialoal numero

Olchos Mexicanos

nvia DICHO ai 72237.



Regalo







nomero de calular (10 digitos) y k clave del mensaje al

risporibles consults







es a para traba, dos equipos que su monen em menergos escribos. El casto par mensaja as de \$3.00 pasos +1.V.A.

POLIFONICOS

Envials al 7464

Pop En Español

P4133212 A Dalen Le Importa

P4130109 A Veces Ful P4130975 Caraluna P4130113 Chale

P4139004 Claridad P4130910 Como Es Posible Que A Mi Lado

Pitanius Bragosica Din for P4131010 Fuers De Mi

P4135420 Fuiste Mía
P4133013 Hacer El Amer Con Otro
P4133401 Lindas Criaturitas
P4133029 Me Gustas Tu
F4133042 Que Te La Ponge

P413#102 SI Pruebas Una Vex

P4137021 Tu Sourisa F#138111 Tus Ojas

P4139044 Rumores

Television

P4133221 Avengers
P413300 Barney to A Banama,
P413303 Batman
P4133030 Coffigo Fama
P4133030 Coffigo Fama
P4134055 Hay Que Hacer La Memo
P4134004 La Hera Pico
P413608 La Vecindad Dei Chavo
P413128 Les Locos Adams
P413128 Les Péraliades

P4131285 Lee Picagledre P4135338 MacGyver P4130037 Mision S.O.S. P4133169 S.W.A.T.

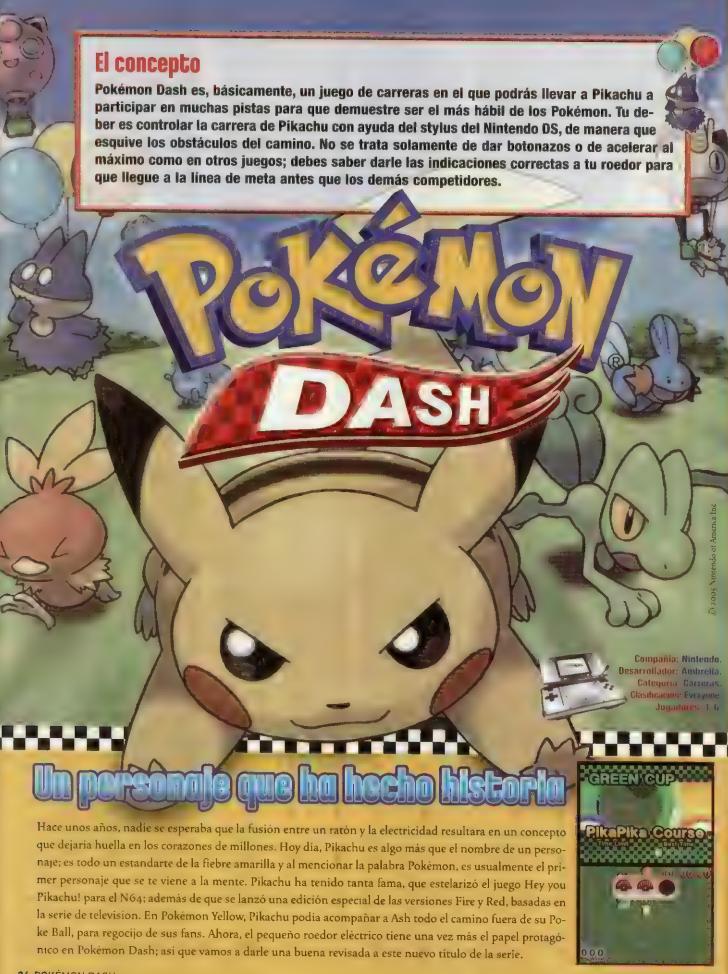
M139062 Siquiti Bum P4135086 Sey Popeye El Mariad P4137272 The Muppels Show P4138076 Xhdrbr

to disolo to femal, impresso di necesi della La l'accidie la clave del tono que quieres. & Envials at 2464 (NING)

🔥 Recibirás un mensaje para descargar su tene.

www.nikalium.com

Las neves van de monde a la equipe. NORIA 3168, 3669, 5669, 5669, 7720; SAESM X-5 y X-5 merza is clave some aparase. SAMSUNG E735 y V298, sustituye ei P4 dei principio de la clave por P3. NGKIA 3386, 3659, 6669 y N-6age, sustituye ei P4 dei principio de la clave por P3. NGKIA 3386, 3659, 6669 y N-6age, sustituye ei P4 dei principio de la clave por P3. NGKIA 3386, 3659, 6669 y N-6age, sustituye ei P4 dei principio de la clave por P3. NGKIA 3386, 3659, 6669 y N-6age, Sustituye ei P4 dei principio de la clave por P3. NGKIA 5289, PANTECH G819; SEMSN, SSAS, SSAS,



Por tierra, mar y aire

El objetivo básico del juego es llegar a la meta, pasando por todos los checkpoints; claro que esto no te resultará fácil al principio, pues los demás Pokémon pondrán todo su impetu en ganarte. Además de las carreras por tierra, Pikachu debe pasar algunos cauces de agua con ayuda de Lapras para poder continuar, e inclusive subirse a globos aerostáticos para surcar los aires y completar cada competencia.



¿Cómo se juega?

Al Iniciar, tendrás 25 plstas diferentes para elegir; cada una tiene sus niveles de dificultad y copas especiales. Las acciones del juego son principalmente controladas con el stylus, con el que le podrás dar indicaciones a tu personaje para que realice el recorrido evadiendo obstáculos y rebasando a sus contrincantes. Se trata de un estilo de juego basado en la nueva generación del Nintendo DS, por lo que es totalmente distinto a cualquier título de la serie que hayas jugado anteriormente.



Aprende a jugarlo rápidamente

Tal vez pienses que por jugarse con el stylus, será complicado controlar a tu Pikachu. No te preocupes; puedes iniciar con un amigable modo de enseñanza en donde aprenderás todo lo necesario pa-

ra que te conviertas, poco a poco, en un as de Pokémon Dash; claro está que debes recordar que la práctica hace al maestro y que tu pericia será puesta a prueba en las competencias. No por saber jugar algo quiere decir que ya eres un experto; tienes que practicar y jugar mucho para que te aprendas las jugadas e inventes tus propias maneras de vencer a los contrarios.



Sels amigos a la vez

El modo principal es para un solo jugador, y es sumamente entretenido; pero cuando hablamos de llevar el juego a un nuevo nivel



de diversión, nos referimos a que invites a otros cinco amigos y que compitan en las diversas pistas del juego para que se arme una buena reta. Así es; si todos tienen sus Nintendo DS y su juego de Pokémon Dash, pueden participar en una feroz contienda de seis participantes. Imaginate: si es divertido competir con un amigo en un juego doble, y mucho más en uno de cuatro, ien uno de seis es la locura!

iCompatibilidad en grande!

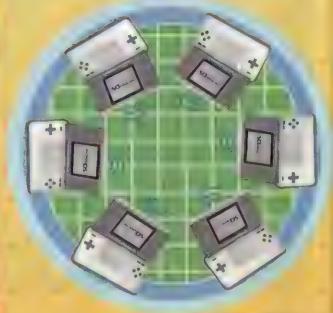
¿Quieres compatibilidad? Pues déjanos decirte que Pokémon Dash se puede conectar con las versiones Pokémon Ruby, Poké-

mon Sapphire, Pokémon Emerald, Pokémon FireRed y Poké-

mon LeafGreen, para poder crear más pistas. Dependiendo de los personajes que importes a tu Pokémon Dash, será la forma que adquirirá la nueva pista. Si tomas en cuenta que los Pokémon son más de 380, ¡quiere decir que puedes tener más de 380 pistas distintas en tu juego! Con esta cantidad

de cursos no puedes quejarte de que ya te aburrió una competencia.





Cientos de Pokémon

Como podrás imaginarte, en este título verás a más de 380 Pokémon distintos, interactuando de una u otra manera contigo. Pero eso no es todo; en Dash, hace su debut en videojuego la preevolución del somnoliento Snorlax: Munchlax. Sin duda, este es un juego que los pokemaníacos no dejarán pasar por nada del mundo.



Pokémon para rato

Los monstruos de bolsillo siguen adquiriendo más fuerza con cada nueva versión que sale al mercado. Muchos pensaban que su tiempo y éxito ya estaba pasando; pero a pesar de los rumores mal infundados, y del tiempo que ha pasado desde su inicio, la fiebre amarilla sigue creciendo y adquiriendo más y más adeptos en todo el mundo. No solamente se trata de sacar juegos y ya; también los demás medios de entretenimiento como las películas de cine, la serie de televisión, los coleccionables y los juegos de

> tarjetas (entre tantas cosas), siguen teniendo sus actualizaciones para mantenerse al dia y ofrecerle más a los fans de Pokémon. Así que podemos decir que la jornada por ser un maestro Pokémon no se ha terminado, ni lo hará en un buen rato.

iDash!

Como verás, este título ha traido muchas cosas nuevas al mundo de Pokémon: además de que resulta muy divertido y diferente jugar carreras con el estilo del Nintendo BS. Es muy divertido y dejara complacidos a los fans de estos personajes; pero el punto malo es que, a pesar de ser un concepto nuevo, es muy dificil que atraiga a los videojugadores que gustan de las franquicias más serias como Resident Evil o Metal Gear, por ejemplo. De cualquier modo, es una buena opción para los fans de Pikachu; asi que, si puedes, no dudes en jugarlo para que tú mismo lo juzques:



Ranking



7.0

Simple, fácil y compatible, tres palabras que definen a Pokémon Dash. ¿Por qué? Pues bien, el ambiente gráfico es del estilo usado en Hey You Pikachu!, y a pesar de sus múltiples pistas, termina por ser monótono a menos que juegues con tus cuates; eso sí, la compatibilidad con otros títulos de Pokémon es un pequeño bonus para los verdaderos fans de los Pocket Monsters. Lo malo: la música, tan repetitiva como el día y la noche. Lo bueno: es un concepto nuevo para el universo Pokémon.

Master

7.5

Cuando vi el anuncio de este título, me encontraba un poco escéptico, ya que me imaginaba un Mario Kart con algunos Pokémon; pero una vez que pude revisar algo más de él, me di cuenta de que es un juego muy divertido que dejará satisfechos a los fans. La idea de combinar las versiones normales de Pokémon es muy buena, y gracias a las más de 300 pistas que puedes conseguir por este medio, no te aburrirás tan fácilmente. Se juega bastante bien, pero si no eres seguidor de Pikachu, mejor elige Ridge Racers DS.

Ponteón

Un nuevo sistema de Nintendo siempre nos trae muchas innovaciones consigo, y el Nintendo DS no fue la excepción. La fiebre amarilla toma nuevas y renovadas fuerzas con esta tecnología y lo demuestra con Pokémon Dash. Lo recomiendo obviamente para los entrenadores, pero no para quien gusta de otros géneros, pues es un juego hecho para fans primordialmente. Lo que más me gustó es que es compatible con muchas versiones y que es para seis jugadores simultáneos.



Este es un título que seguramente te gustará probar por su novedosa manera de jugarlo en el NDS; tiene un gran número de pistas que tal vez nunca te aburran o quizás las veas todas iguales después de un rato; tiene una buena conectividad con otros pokéjuegos e incluso podría decir que es divertido, pero me recuerda a Kirby Air Ride y es un juego que no quisiera volver a jugar. Si eres un Pokéfan, no lo vas a querer soltar.

10



VAATI APARECE

Después de entregar la espace. la ceremonia de premiación será echada a perder por la mismo persona que ganó la competen: cia: Veati, quien demostró sus verdaderas intenciones y liberó. unos espiritus del cofre, además de que convirtió a la princese Zelde en piedra para evitari que sus poderes interfirieran con sus planes. Siendo el único capaz de encontrar a los Picoria Link debe in a Minish Woods pari 🐲 conseguir que les Piceri had gan una nueva espada y de tener ા Vesti. Sal del castillo y dale ઘણો vistazo al mapa que recibistas para que veas a dónde debes ir.

CAMINO AL BOSQUE

Como el camino al sur esta cerrade, deberás continuar el este; ten cuidado con los enemigos que aparecen. Camina hacia el sur y luego al este para que llegues a Minish Woods; por el camino, asegúrate de cortar todas las plantas y pasto que veas, para que consigas rupias y corazones.



EL PRIMER CALABOZO

Entra y mueve las estatuas para que puedas pasar al siguiente cuarto. Elimina a los enemigos y pisa los cuatro switches para que prendas las antorchas y aparezca un cofre con una llave; úsala para abrir la puerta. En el siguiente cuarto, ten cuidado con los enemigos que caen del techo; ahora jala la palanca para que actives un puente. Para pasar el agua, agarra el hongo y jálalo hacia el lado contrario al que quieres saltar; suéltalo y pasarás por encima del obstáculo. Estos hongos te ayudarán en muchas ocasiones, pero ten en mente que

puedes controlar la distancia del salto, según la longitud a la que estires el hongo.



COROCE A EZLO

Explora el bosque. Cuando llegues a un lugar específico, escucharas unos gritos de auxilio de parte de un extraño personaje, regresa un poco y podrás ayudarlo. Su nombre es Ezlo. Después de un par de quejas, se unirá a ti en la aventura; cada vez que necesites hablar con el, presiona Select y Ezlo te dará tips muy útiles (y un par de quejas más).



Continua el camino y tu nuevo amigo te explicará: cómo puedes reducir tu tamaño en los troncos; con ayuda de Ezlo podrás tener la estatura de los Minish (el nombre real de los Picori) y continuar al oeste pasando por debajo del arbol caido.

Los Minish

Sube a las hojas y podrás llegar a la aldea de los Minish. Cuando estés aqui y veas que no puedes entender su idioma, carnina al norte hasta un palacio y habla con el personaje que estará ahí: él te dirá que vayas al sur de la aldea para que obtengas una nuez que te hará comprender su lenguaje. Cometela y podras hablar con todos los Minish de ahora en adelante.



La misión por Los elementos



Había con el Minish que está en la casa en el oeste del palacio. El te dirá que necesitan de cuatro elementos para poder restaurar la espada. Amablemente te marcará en el mapa la localización de los elementos, el primero que debes recuperar es el Earth Element, Había con el sujeto del palacio para que te permita pasar al norte.

DEEPWOOD SHRITE

LOS PROBLEMAS DE SER PEQUEÑO

En el siguiente cuarto verás un barril de gran tamaño (de hecho es normal, tú eres el que encogió, ¿recuerdas?) y te encontrarás con unos honguitos venenosos que no podrás eliminar —por el momento-. Activa el switch que está del lado derecho para que prendas la antorcha y liberes un lado del barril. Entra en éste y sal por



la otra puerta; aparta a los honguitos con tu espada y empuja a la estatua sobre uno de los switches; párate sobre el otro y liberarás el barril definitivamente.

USA LOS HONGOS

Entra en el barril y camina para hacerlo girar hasta que veas otra puerta del lado inferior izquierdo; sal por ella y camina al siguiente cuarto. Elimina al enemigo y jala el hongo para saltar lo más lejos que puedas; abre el cofre grande y obtendrás el mapa. Regresa al hongo y salta con menos potencia para entrar por la puerta de la izquierda. Deshazte de los enemigos y empuja el jarrón hasta el switch para que aparezca el puente y puedas avanzar. En el siguiente cuarto, empuja una de las estatuas al switch;

ahora la otra empújala más adentro, de manera que puedas pasar con ella; empújala de regreso hacia el switch y podrás tomar la llave del cofre.



Empuja y jala...

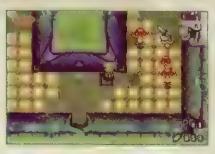
Regresa al barril. Camina hacia arriba para que salgas por la puerta que aparece del lado superior derecho. Abre la puerta con la llave que conseguiste y usa el hongo del siguiente cuarto para que alcances el switch que activa el puente. Jala el siguiente hongo para que puedas continuar. Acaba con los enemigos y acerca la estatua de la derecha hasta pasar el switch;

ahora empuja la otra hasta dejarlas juntas y podrás avanzar al siguiente cuarto.



iA jarronazos!

Elimina a los tres enemigos y obtendrás una llave; sal por la puerta que se abrio y sube las escaleras para que avances hacia el norte. Déjate caer por la derecha y limpia de enemigos el lugar; entra a la puerta de la izquierda y activa el switch para que abras una puerta. Ten cuidado con los honguitos venenosos;



puedes deshacerte de ellos arrojandoles un jarrón. Abre la puerta de la esquina superior izquierda con la llave y prepárate para una batalla.

EL SUBJEFE

Este enemigo es sencillo: debes golpearlo en la cabeza para que exponga su corazón al final de su cola; en este momento es vulnerable y deberás darle espadazos lo más rápido que puedas, pero ten cuidado porque empezará a correr después de unos instantes. Repite la operación un par de veces más y obtendrás la Gust Jar, una excelente arma que te permitirá absorber las molestas telarañas que cubren las puertas, dejar mareados a los honguitos malos y otras cosas más. Ya que estás aquí, limpia la telaraña de abajo y podrás tomar una pieza de corazón; sal por la otra puerta de abajo para que llegues al cuarto anterior.



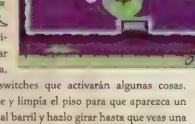






LA GUST LAR

Usa tu recién adquirida arma para limpiar el suelo de esta zona,



revelando algunos switches que activarán algunas cosas. Avanza al cuarto este y limpia el piso para que aparezca un switch más. Regresa al barril y hazlo girar hasta que veas una entrada en medio, cubierta por una telaraña. Usa tu Gust Jar para que te puedas dejar caer ahí. Con ayuda de esta arma, podrás subirte al lirio y navegar por las aguas.

Hongos LEjanos

Al llegar a la bifurcación de caminos, toma el de la derecha. Empuja un jarrón hasta el switch y bajarás la barrera de la derecha; sigue avanzando y podrás tomar sin problemas la siguiente llave del cofre. Regresa por donde viniste para que agarres el otro camino y abras la puerta. Ahora tendrás que avanzar sobre el agua con ayuda de los hongos, pero tu Gust Jar ha-



rá la magia con los que están lejos. En el cofre grande podrás tomar la llave del jefe; ahora párate sobre el switch para que aparezca un portal; úsalo.

EL JEFE DEL CALABOZO

Puedes usar el portal azul para tomar la pieza de corazón; ahora regresa por donde viniste. Limpia la puerta izquierda y podrás tomar unas rupias. Vuelve al cuarto de arriba y limpia la otra puerta para que puedas llegar al cuarto del jefe. Realmente es un enemigo pequeño, pero desde tu perspectiva, es un gigante. Usa la **Gust Jar** en la base de su cuerpo y jálalo hasta que pierda el equilibrio; esquivalo rápidamente hasta que se caiga y dale espadazos hasta que se vuelva a levantar. Ten cuidado, porque salta y puede aplastarte. Después de un par de veces que repitas la jugada, acabarás con él y obtendrás el **Earth Element** y una pieza de corazón.







DE VUELTA A LA JORTIADA

Regresa lo que acabas de conseguir al Elder de los Minish; él te dirá quién



puede ayudarte, además de que abrirá un nuevo paso hacia casa de un Minish, quien te dará una Bomb Bag con capacidad para diez bombas. Regresa a tu tamaño normal en el tronco y avanza al norte, destruyendo de paso el monolito que está de camino.

Consigue LAS Kinstones

De camino a Hyrule, verás una puerta cubierta por piedras; usa una bomba y



podrás tomar las Misterious Shells que están dentro. Un vez que entres al pueblo, un sujeto te obsequiará una Kinstone Bag; además, podrás fusionar la Kinstone que te regalará con la suya, para que se abra una puerta en algún lugar; no dejes de ir a investigar qué hay ahí.

HYRULE

Explora el pueblo, entrando a todas las casas. En la que está más al sur (en donde hay un pollito en la azotea) está un espadachín que te enseñará cómo realizar un movimiento especial con tu espada: el Spin Attack. Ya que estás en el pueblo, visita al alcalde y entra en la caverna a la izquierda de su casa para que consigas una Kinstone, que podrás fusionar con el mismo alcalde; recuerda visitar el lugar que se abre con esta unión. Dirígete al noreste del pueblo y había con el guardia: te pedirá que realices un Spin Attack y te dejará pasar. Recuerda destruir uno de los monolitos que tiene una marca del viento.



Mt. CRETTEL

En esta nueva parte del juego, explora todos los lugares que puedas; aunque no podrás avanzar mucho. Al oeste está Mt. Crenel 's Base; usa una bomba en la puerta para que puedas entrar y noquear al enemigo, quien te dirá que un amigo suyo al sur de Trilby Highlands tiene una herramienta para subir la montaña; dirígete allá sin demora. Baja la escalera y usa una bomba en la puerta de la

derecha para que encuentres al enemigo que te venderá una botella vacía. Llénala de agua y podrás regar las raíces que están en Mt. Crenel para avanzar.



CAPTURA UNA HADA

Continúa y destruye la puerta: encontrarás una fuente con haditas; si quieres, puedes capturar una en tu botella para que puedas llenar tu vida en caso de peligro. En el camino, verás unas bolitas con picos; evita que te dañen limpiando el lugar con tu Gust Jar. Más adelante verás una cueva; entra y elimina a los enemigos usando tu Gust

Jar para quitarles las máscaras. Saliendo, aprenderás a usar de una nueva manera a Ezlo en los remolinos, para poder planear un poco.



CONSIGUE EL AGUA

En la puerta que está adelante, un enemigo te venderá bombas; cómprale unas pocas, pues las ocuparás próximamente. Continuando por el camino, verás una escalera; sube a ella y limpia las bolitas con picos hasta que halles una entrada y una piedra para hacerte pequeño. Ahora métete por la entrada pequeña y un Minish te dirá un secreto acerca de las plantas y el agua. Ya que estás de tamaño compacto, entra en el surco de tierra que lleva a una se-



milla; elimina a los enemigos y carga la semilla hasta afuera; ahora llévala al hoyo de la derecha para que la dejes ahi.



AGUA CALIENTE

Vuelve a tu tamaño normal y regresa a la base de la montaña; sube de nuevo por el camino, pero debes poner una bomba en el sitio donde están dos maderos y dos pie-

dras, justo en medio. Entra en la cueva, acaba con los enemigos y sube la escalera; destruye la piedra con una bomba y reduce tu tamaño para que entres en el surco de la derecha. Avanza hasta que llegues al manantial y tomes el agua; ahora dirígete nuevamente a donde dejaste la semilla y riégala para que crezca y puedas llegar a Mt. Crenel.

CRETTEL WALL

Avanza por la montaña eliminando a los enemigos hasta que pases por un par de remolinos más; sube las escaleras y ve al este para que entres a una cueva y un enemigo te venderá un anillo que te permitirá escalar las paredes. Regresa un poco y camina al oeste, hasta llegar a Crenel Wall; sube la pared con cuidado de las rocas que caen. Cuando llegues a la cima, dirígete al oeste para que encuentres al ermitaño, que te dará información valiosa. Ahora regresa a la cima y camina al este, para que uses el hongo para llegar al otro lado.



GOTAS DE LLUVIA...

Reduce tu tamaño y camina por el surco de abajo; pero ten cuidado: las gotas de lluvia pueden dañarte si te caen encima. Regresa a tu tamaño normal y empuja las piedras de manera que caigan sobre los agujeros y puedas alcanzar la escalera. Dentro de la cueva debes empujar los bloques rosas para poder llegar a la superficie de nuevo. Continúa por la cueva hasta que veas un switch que está pasando un puente; arrójale una bomba para activarlo y que puedas pasar. Más adelante, deberás empujar una piedra para pasar una cueva y un cuarto lleno de bloques rosas para encontrar una Kinstone.





MELARI, EL MINISH

Saliendo de la cueva hay una piedra para que empequeñezcas; pasa el surco y llegarás a las minas de Melari. En el nivel inferior se encuentra este personaje, al que deberás entregarle la espada rota. Ahora dirigete con el Minish que está custodiando una puerta y te dejará pasar. Saliendo debes recuperar tu estatura y destruir otro monolito del

viento. Ahora si puedes entrar al siguiente calabozo para que consigas el otro elemento que necesitas para detener a Vaati.





CAVE OF FLAMES

USA LA GUST LAR

Al iniciar, entra en el cuarto de la derecha, donde hay unas bombas caminando. Puedes absorber una con tu Gust Jar y arrojarla a la pared de arriba para abrir la puerta; o bien, usar una de tus propias

bombas. En el siguiente cuarto deberás utilizar tu escudo para voltear a los enemigos acorazados, y después atacarlos con tu espada. Al destruirlos obtendras la brujula del calabozo y se abrirá una nueva puerta.



CUIDADO CON EL ENEMIGO OCULTO

En el otro cuarto verás seis rupias verdes; arroja una bomba para que descubras a un enemigo que se come tus rupias si te atrapa. Cuando te deshagas de él, podrás tomar las rupias sin problema. Baja las escaleras y avanza por el camino hacia el oeste; sube las escaleras y continúa hasta que encuentres un carrito de mi-

nero; sube a él y llegarás a otra parte del calabozo.



iBomba!

Camina hacia el oeste hasta que llegues a un callejón sin salida; usa una de las bombitas que están aquí o una propia para abrir la puerta de la izquierda. Entrando, verás unos enemigos enmascara-

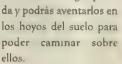


dos; utiliza la Gust Jar para quitarles las máscaras y acaba con ellos para que aparezca una piedra y puedas hacerte pequeño.

AL ESTILO DE INDIANA JONES

Camina por la entrada pequeña de la derecha y continúa hasta que veas un acceso hacia abajo (en donde está el carrito) y entra en la abertura siguiente. Déjate caer por el espacio pequeño y regresa a tu tamaño normal. Apaga las flamas con tu espada y pasa por los bloques de piedra que flotan en la lava; pero ten cuidado, ya que éstos se caen después de unos instantes. Toma la Kinstone y presiona el switch; ahora emprende el otro camino y llegarás a una zona con unos enemigos parecidos a cochinillas. Golpéalos con la espa-

los hoyos del suelo para poder caminar sobre



APROVECHA LOS HUECOS

Sube la escalera y usa los remolinos para alcanzar el otro lado (en donde hay un cofre). Activa el switch y empuja el bloque rosa para

que quede el camino abierto; empuja el pilar que tiene arriba el cofre hasta el hoyo, para que lo puedas abrir y obtengas una llave. Regresa a la piedra, vuelve a hacerte pequeño y dirigete al primer cuarto de lava; ahí está el mapa en un cofre grande.



OBTÉR EL CARE OF PACCI

Vuelve al lugar en el que se quedó el carro de minero y súbete; cuando te detengas, podrás abrir la puer-



ta con la llave que acabas de conseguir. Atraviesa el puente de rieles y activa la palanca para que cambie de dirección las vías; regresa y toma el carro nuevamente. Avanza hasta el cuarto donde hay dos enemigos acorazados y elimínalos. Entra en el siguiente cuarto y camina al este hasta que veas una puerta cubierta por piedras; usa una bomba para entrar y podrás tomar el corazón. Regresa, entra en la puerta de arriba y déjate caer en otro cuarto. Varios enemigos aparecerán; no te preocupes: sitúate en una esquina y quédate dando espadazos rápidamente y acabarás con ellos sin problemas. Al final, obtendrás el Cane of Pacci, que te permitirá disparar energía que voltea las cosas.



VOLTEA LA SITUACIÓN

Continúa por el oeste y prueba tu recién adquirido utensilio en los bloques flotantes y después en el hoyo, para que puedas entrar y saltar a gran altura. Presiona el switch y abrirás la puerta, además de que harás aparecer un portal azul. Usa el Cane of Pacci en el ca-



rro volteado y móntalo para que llegues a un cuarto con un cofre en un pilar; tíralo en el hoyo para que agarres una llave.

COCHINILLAS ÚTILES

Regresa al cuarto del portal azul y usa la llave para que bajes al otro nivel; ahora reduce tu tamaño para que entres por la abertura de la izquierda y camines hasta la piedra y recuperes tu tamaño. Dirigete al carro, voltéalo y súbete para que llegues al cuarto anterior; cambia la dirección de las vías y sube de nuevo al carro.

Ahora debes usar las cochinillas para alcanzar el pilar que tiene el switch y lo puedas arrastrar hasta el hoyo, quitando la barrera oeste.



SALTA DESDE LOS HUECOS

En el siguiente cuarto, usa tu nuevo poder en los hoyos para que alcances los tesoros y avanza al cuarto de junto, que está lleno de lava. Camina por los bloques de piedra, volteándolos con el Cane of Pacci. En el siguiente cuarto, avanza al este y encontrarás una

Kinstone; regresa y sube al otro nivel. Ahí, usa el poder del Cane of Pacci en el otro agujero y alcanzarás el remolino que te permitirá continuar.



NO CAIGAS EN LA LAVA

Sigue usando los remolinos hasta que regreses al cuarto con lava. Utiliza tu nueva arma y los remolinos para llegar al cofre pequeño y que agarres una Kinstone más. Un par de remolinos te llevarán al cofre grande, que guarda la llave del jefe de este calabozo. Regresa a la entrada del cuar-

to de lava y podrás llegar a la puerta del jefe, además de que podrás activar el portal rojo.



EL SEGUNDO JEFE

En el siguiente cuarto, consigue vida de los jarroncitos; en uno de ellos hay una hadita: puedes capturarla en una botella para que tengas vida extra, por si acaso. Ahora déjate caer en el boquete de en medio y prepárate para pelear. Este enemigo te lanza fuego y está a la mitad de un laguito de lava, lo cual hace que no puedas atacarlo. Lo que debes hacer es evadir sus disparos rodando rápidamente, de manera que puedas dispararle a su cuerpo; esto provocará que su misma coraza caiga sobre él y lo noquee momentáneamente; camina por encima de su cuello y podrás alcanzar su punto débil, así que dale los espadazos que puedas y regresa a tierra firme.





FIRE ELEMENT

Cuando retroceda el jefe, caerán varias rocas en el cuarto; puedes ver en dónde van a caer por las sombras, así que ponte buzo, esquiva las piedras y apaga las llamas hasta que aparezca de nuevo el enemigo. Ten cuidado, porque mientras más golpees su punto débil, más agresivo será y te disparará más rápido, además de que cuando se oculta, inunda el cuarto con la lava, dejándote un camino de un cuadro de ancho para moverte. Repite la operación hasta eliminarlo y obtendrás el Fire Element.





Dos Links son mejor que uno

Dentro del santuario podrás fundir el poder de los elementos que tienes, para que mejores tu espada. Además, aprenderás a usar los paneles del suelo para cargar poder (deja presionado B) y podrás dividir a Link. Dirígete a la parte sur del pueblo y



te encontrarás con Vaati, quien hará que pelees contra dos enemigos que embisten corriendo. Esquivalos para que puedas darles espadazos y así los derrotes.

VAATI ATACA DE NUEVO

Regresa al pie de la montaña y entra en la cueva en donde conseguiste la botella. Usa la técnica de los dos Links y podrás empujar el bloque de piedra para continuar. Cuando llegues a la encrucijada, verás una escalera y una piedra; empujala para poder regresar fácilmente cuando lo necesites. Sigue al sur y llegarás a Western Wood; estando aquí, verás que Vaati se ha

apoderado de la voluntad del rey; no te preocupes por eso ahora y continúa el camino. Más adelante podrás empujar una piedra a la derecha y abrirás un camino a South Hyrule Field.



Un elemento más

Ahora deberás regresar con Melari para que obtengas la White Sword; además te dirá que debes dirigirte al castillo de Hyrule, para que encuentres la puerta que lleva a un santuario. Cuando llegues a Hyrule, ve a visitar al maestro que te enseñó la técnica Spin Attack, y te entrenará en una nueva disciplina —ahora podrás romper los jarrones y algunas rocas con tu espada—. Entra al castillo y habla con el anciano que está junto al rey, para que te dé una pista de la puerta que buscas. Ve a la entrada

del castillo y sube la escalera de la izquierda; sigue ese camino y encontrarás la puerta.





SÉ GENEROSO

Camina al norte de Eastern Hills y llegarás a Lon Lon Ranch; entrando, dirígete al este y encontrarás un peque-

ño santuario donde un hada te pedirá tus rupias; dile que sí se las das y te recompensará con una nueva bolsa, para que puedas guardar muchas rupias más. Ahora regresa a la montaña donde está Melari y llega a la cueva donde conseguiste el anillo que te permite escalar las paredes. Sube a la derecha y entra en la cueva, para que uses la técnica de los dos Links y puedas abrir la puerta. Dentro, un sujeto te entrenará en una nueva técnica con tu espada.

Más Kinstones

Cerca de la salida de la cueva anterior hay un árbol; dentro, un poeta te pedirá que busques la mitad de su Kinstone. Puedes encontrarla en el *Inn* de Hyrule; fusiona ambas partes con él y abrirás un camino al sur. Dirige tus pasos hacia ese lugar (está

debajo de la entrada al pantano) y encontrarás al poeta nuevamente; fusiona las Kinstones y aparecerá un cofre en Minish Woods que contiene una Kinstone más.





Lon Lon Ranch

Regresa al pueblo de Hyrule y dirígete con el zapatero; verás que se duerme y que se caen unos zapatos. Disminuye tu tamaño para que puedas subir a su mesa y encuentres unos Minish; ellos te dirán que consigas algo para despertarlo; pero para llegar a donde lo venden, debes dirigirte a Lon Lon Ranch y hacerte pequeño para entrar en la casa de Malon y su padre y conseguir su llave. Pasando su casa hay un cofre con una bolsa para llevar más rupias. Al norte de la granja podrás abrir un camino al oeste; además de que

si subes la escalera y te haces pequeño, podrás llegar al hoyo que está pasando el río, donde hay una Kinstone en un cofre. Usa el remolino cercano para avanzar al sur (corta el pasto y verás una Kinstone), donde un remolino más te permitirá cruzar el agua profunda.

CONSIGUE EL DASH ATTACK

Sigue al sur y llegarás al norte de Minish Forest, y a la casa donde podrás comprar un hongo para hacer despertar al zapatero. Sal y dirigete al sur para que tomes una pieza de corazón. Ahora regresa al oeste y podrás mover la piedra para regresar a Hyrule, donde podrás despertar al zapatero y obtener las Pegasus Boots. Ya teniendo las botas, puedes ir a ver al sujeto que te entrena en este pueblo y que te enseñe el Dash Attack. Por cierto,



puedes voltear los jarrones grandes de las casas con tu Cane of Pacci, y así puedes explorar los lugares siendo pequeño. Por ejemplo, puedes fusionar una Kinstone con el pajarito que está sobre la casa del espadachin de Hyrule.

ARCO Y FLECHAS

Al noroeste del pantano verás un tronco para hacerte pequeño; una vez que hayas reducido tu tamaño, ingresa en el surco de arriba y pasa el charco con ayuda de la



Gust Jar. Entra en el hoyo: aquí vas a ser atacado por unos enemigos; deshazte de ellos y obtendrás un arco. Ve al norte y entra en la cueva para que trates con un pequeño enemigo, quien te venderá unas flechas. Ahora podrás dispararle a los ciclopes de piedra que estorban en esta área para deshacerte de ellos.

WIND RUINS

Los tótems te abrirán el camino hacia Wind Ruins. Sube la escalera y usa una bomba en la puerta para que obtengas una Kinstone. Cuando llegues a la piedra, reduce tu tamaño y entra en el hoyo para que obtengas una Kinstone. Al segundo guardián lo puedes activar si entras en él estando pequeño y golpeas el switch. Ahora podrás acabar con el guardián y continuar avanzando. Elimina a todos los enemigos y abrirás el paso bloqueado. Más adelante hay más guardias; reduce tu tamaño, activalos y regresa a tu estatura normal para eliminarlos. Uno de los guardias debe ser apagado, o de lo contrario cerrará el paso; así que hazte pequeño y ejecuta esa



labor. Termina con todos los enemigos y abrirás el paso al templo Fortress of Winds.

CRUZA EL PANTANO

Ahora sí, ve a Castor Wilds y podrás cruzar las áreas pantanosas con las Pegasus Boots. Busca una cueva al sur y baja las escaleras; un guardián te atacará. Como se protege con su escudo, deberás arrojarle una bomba para marearlo; en ese momento golpéalo con tu espada. Repite la jugada hasta ven-

cerlo y obtendrás una Kinstone. Fuera de la cueva, poda las hierbas y encontrarás una Kinstone más.



Los totems

Al suroeste del pantano hay unos tótems; debes fusionar con ellos las Kinstones; una ya la traes, así que debes buscar las otras dos. Al este de aquí hay un bloque con el símbolo del viento; tíralo y acaba con el cíclope cercano. Sube las escaleras y podrás usar el remolino para alcanzar la cueva en donde hay una Kinstone. Ve



con otro de los tótems y fusiona ambas Kinstones. La tercera está en la cueva junto a donde conseguiste las flechas.



Esta nueva aventura de Link es bastante interesante; cuenta con muchos detalles graciosos, un excelente gameplay y gran diversión. En la siguiente edición de nuestra revista entraremos en los confines del siguiente calabozo y buscaremos los elementos restantes para detener de una vez por todas a Vaati; iasí que no te la pierdas!

Preguntas e respuestas de zelda

ESTE TÍTULO ES EL TERCERO EN LA SERIE FOUR SWORDS.¿ASÍ LO PLANEARON DESDE UN INICIO?

Hidemaro Fujibayashi (Capcom): No pensamos en desarrollar una trilogía desde un inicio. Cuando estábamos creando el primer Four Swords para GBA, hicimos una nueva leyenda de Hyrule, que cuenta cómo hace mucho tiempo, Vaati trajo la crisis a Hyrule, además de cómo fue vencido el mago. También pensamos que esta historia se podría utilizar en otros juegos en un futuro.

LOS JUEGOS DE FOUR SWORDS TIENEN MÁS ACCIÓN QUE UN EPISIODIO NORMAL; ¿FUE INTENCIONAL?

HF: No. Todos los títulos son desarrollados con conceptos que elegimos. En esta serie, el juego multiplayer, es muy importante y tenia un gran deseo de poder expresar los movimientos de Link, con un estilo en 2D. Estos importantes conceptos pueden generar la impresión de tener más acción que los otros juegos.

¿QUÉ INSPIRÓ LA IDEA MINISH?

HF: Es el resultado de una nueva idea que tuve, de un campo para Link. Presente vs. pasado, adelante vs. atrás, adultos vs. niños, etc... esa clase de elementos son muy importantes en los juegos de Zelda, creo. De esta manera, busqué enfrentar a lo grande contra lo pequeño, creando un mundo donde todo fuera chico. Encontré que esta pareja de conceptos pueden trabajar muy bien en conjunto, y pueden crear un interesante mundo Minish.

EN EL PRÓLOGO DEL JUEGO, SE MENCIONA ALGO DE QUE LA GENTE MINISH TRAJO UNA LUZ DORADA A HYRULE. ¿ES LA TRIFUERZA?

HF: La luz dorada es una muy vieja leyenda de Hyrule, y nadie sabe su relación con la Trifuerza. Seguirá siendo un gran misterio su relación con la Trifuerza, la cual es el elemento más importante en la serie de La Leyenda de Zelda.



HEMOS VISTO MUCHOS PERSO-NAJES FAMILIARES (INCLUSO EL NIÑO CON LA NARÍZ SUCIA DE WIND WAKER). ¿SE BASARON EN ALGÚN JUEGO EN ESPECIAL?

HF: Algo parecido. Creamos primero el mundo de Minish Cap y después elegimos a los personajes que habitarian este mundo.

LA MÚSICA DEL JUEGO ES IMPRE-SIONANTE. ¿QUÉ PORCENTAJE ES NUEVA Y QUÉ PORCENTAJE ES CLÁSICA?

HF: Creo que clásica 70% y original un 30%. El compositor para este juego es un gran fan de Zelda. No quiere perder la oportunidad de relacionar la música con eventos importantes dentro del juego, que en conjunto harán que los fans de Zelda digan "¡Sí!". Esto tal vez. explique el balance del porcentaje.

EZLO ES UNO DE LOS PERSONAJES MÁS ORIGINALES QUE HAN SURGIDO DEL UNVERSO DE ZELDA. ¿DE DÓNDE SURGIÓ LA IDEA DE USAR UN AVE COMO SOMBRERO?

HF: Quería tener un sombrero parlanchín, no un sombreo con una ave; basándose en eso, el diseñador de personajes no tardó mucho en conseguir la forma final. El diseño de Ezlo satisfizo mis necesidades, tiene un buen sentido de la existencia en la pantalla del GBA y es flexibe y dinámico a la acción y movimientos.

MUCHOS JUGADORES CREEN QUE ALGUNOS DE LOS MEJO-RES JEFES DE LA SAGA SON LOS DE A LINK TO THE PAST. ¿FUE UN RETO CREAR LOS JEFES PARA MC? ¿COMO LO HI-CIERON? SI GANON Y VAATI PELEARAN, ¿QUIÉN GANARÍA?

HF: Ganon es el villano de la historia de la Trifuerza. Pensamos que la historia de Four Swords necesitaba un villano distinto a Ganon, así que creamos a Vaati. Del mismo modo, todos los enemigos y jefes han sido diseñados para Four Swords. Una pelea Ganon contra Vaati... nunca había pensado en algo así, yo creo que Ganon, que es más poderoso por la Trifuerza.

ESTE TÍTULO NO ES EL PRIMERO QUE REALIZAN EN COLABORACIÓN CON CAPCOM. ¿CÓMO FUE EL TIEMPO DE DESARROLLO ESTA VEZ?

HF: Después de que Capcom presentara la idea y Nintendo la aceptara, nos reuníamos en juntas todos los meses hasta estar de acuerdo en el proceso.

¿HAN PLATICADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE REALIZAR OTRO ZELDA EN COLABORACIÓN? ¿SERÍA EN EL DS?

Eiji Aonuma (Nintendo): Como los desarrollos previos, el equipo del señor Fujibayashi ha realizado un estupendo trabajo. El universo de Zelda que han creado está birndando nuevas ideas y estimulando bastante al equipo de Nintendo. Me encantaría seguir trabajando con este equipo, pero no hemos platicado de ningún proyecto en otra plataforma.

FUE MUY EMOCIONANTE VER EL NUEVO ZELDA EN 3D DURANTE EL E3 ¿CUÁL ES SU VISIÓN DEL FUTURO DEL UNIVERSO DE ZELDA?

EA: Desde el primer juego de Zelda, que fue creado por Shigeru Miyamoto, la respuesta interactiva del control ha mejorado a lo largo de la serie de Zelda. Siempre mantengo esto en mi mente: la importancia que tiene en el universo de Zelda. Es necesario que el control responda exactamente a lo que el jugador quiere, pero además debe ser rápido y sencillo de dominar. Creo que mientras mantengamos esta base, el universo de Zelda tiene una gran variedad de puertas para seguir expandiéndose. No es necesario perseguir al original Zelda; estamos preparando muchas sorpresas.





PARA

U CE

70261

71080

71199

71873

72047

71093

71206

71804

71942

72051

En 90LO 5 pasos est de l es puedes bener en bu TELCEL una tranger o cultry time [Striff un titel ... [ai to celulor en compatitie]

Por ejemplo, para recibir una imagen cuyo código es el 71203 y se envia al IRIII













Tonos y Polifónicos

Monofonicos min TONOCN "codigo MELODIA" MARCA CELULAR Ejemplo: envis al 22122 TONOCH 20310 riokia Politonicos 🖘 🎹

Envis al 22122 POLICN "codigo MELODIA" Ejemplo: Envis al 22122 POLICN 20310

NOVEDADES

2157 Velverid Over-drain Sports 2157 Velverid Over-drain 2 2157 Toycold his Eminem

TOPCINESTY

20202 Startreck 20203 Judicilingson 20059 Parlman 20057 Start (Hockly 2017 October 1987 2017 Judicilingson 2017 Judicilingson 2017 Judicilingson

2001 | Arollo 19 4019 | Armanodon 2019 | Indian 14000 2019 | Elgutomeribio 2019 | Elgutomeribio 2020 | Historio Indian 2021 | Salin Chan

TOP DANCE Y FIESTA

20.30 CHICOLOM - FIESTA
20.30 CHICOLOM - FIDERY CZ
20.31 Z In the College
20.32 Z In the College
20.32 In the College
20.32 In the College
20.32 In the College
20.33 In the College
20.33 In the College
20.33 In the College
20.33 College
20.34 College
20.35 College
20.

20(13) Algo (Error Prulins Etable Etable 20(13) Algo (Error Prulins Etable Etable Etable

COGNIDO UITIG Deltaly Delma

The limit of the l The frame Bride of Chien

>> TOP INTERNACIONAL

20511 Vertigo-U2 10510 Leave gellout-Yoyo 20499 Thunderbird erolog-Suctod 20490 Del pita del 850

0450 Summer sunshing The Corre

0442 Hey mame Black 0424 My band Eminem

Life for rent Oldo
Powerless Nelly Furtage 10307 Sand your love Sting 20145 Come undone Robbie Williams

20310 Crazy in love Beyond 20364 Toxic Briliney Spears 20228 Hollywood Madonna 20145 One love Blue

20244 No woman to cry llot Marky 20245 Hotel california Lagoria 20071 Take on me AHA 20073 The Rising Bruce Springence 20242 MminimimiCrash Lagoria Lagoria (1984) Lagoria Madonna



¿Sabes que significa tu nombre? Eight (MEAN WARD) Tolke Ejemples Charles al 00200 Signen Maria Tenemos - de la comparta suber si tenemos el taye (costo mensaje de \$3 00 • 1 V.A.)

solicita todas las que quieras, itenemos muchas GWD JAYRON ORAGN

70225

70970

TIGRES

71150

70248

71023

71348

70250

71067

71373

71522

71864

(costo mensaje de \$3.00 + I.V.A.)

Fotos Emploi Carlo Maccanen Part of al 22122 1

70805 70813 70011 70013 70032 70035 70045 70054 76066 70067 70078 70094 70154 70157 70161 70180

70211 70209 70210 70215 70223

70473 70842

71210

71404

71699

72059

72088

71136

71241

71409

72096

72098

72103

yalaconociste??? conocegente nue liga, comadrea...

Chat

CHICOS



¿Sabes lo que puede excitar a tu pareja? Envir AFROCN al 44243

solicits todos les que quieras. .!!tenemos muchos (casto:menseje de \$3.00 + t V.A.)

DATE EL GUSTO HI Riete con los MEJORES CHISTES y riete todas las veces que quieras solicita todos los que quieras...!!tanemos (costormensaje de \$3.00 + I.V.A.)

Sonidos recies Ejampio: enviar REALCN 10020 al 22

NE - 1 10089 grito terzen 10072 septimo caballeria 10099 Grito terror 2 10121 Sable starwara 10115 Poseida 2 10117 Risa maleños

10073 correcamin 10091 Encopeta

10102 Helicopters 10123 Silbido tren 10037 telefono 10038 alarma 10039 interferencia 10020 risa dell' si

10020 risa dell's 10028 pedo 10027 eructo 10084 Canción graciosa 10082 Fiatulencias varias 10113 Pedito 10120 Ronquido 2 10130 Yesse-haw

10075 Alleiuia 10041 ritmo tambor 10042 psicodélico 10043 campanas 10044 biuss

22JUEGAS 82

Envis du 1000 CO Production de livres de 1927 221 Complete control du 1927 222 Complete control de 1927

व्यानिक के व्यक्ति CU Mily person

Envis at 22122 PLAYERACN "Rum.foto" "numero

PO LINE & 73 (2) PLAYERAT VAR IA MARICINI

COSTALES SALVACANTALLAS Linds -0.57 (1.40) as 22222 17 60031 60037 60057 6002 5082 5080 50101 60184 3 60005 60016 600 60017 60195

60304 60389 60461 60462 60466 80491 68518 60528 60628 60624 60634 600 50240 50855 50871 50227 51000 01004 01012 01031 51125 61125 61147

fire Emblem





Un reino en tus manos

Para muchos de ustedes, quizá esta serie les parezca nueva, o sólo la identifiquen por Roy y Mart, personajes de esta saga que aparecen en Super Smash Bros. Meele. Pero en realidad es una de las licencias más viejas de Nintendo con 15 años de existencia, sólo que nunca habia aparecido en América, sino hasta la primera versión de Game Boy Advance, la cual inmediatamente se colocó dentro del gusto del publico occidental, permitiendo así que estemos a unos cuantos meses de disfrutar de una versión para Nintendo GameCube.

Moviendo tus piezas

Si jugaste el Fire Emblem para GBA, tendrás una pequeña noción de lo que es el estilo de juego, pero si no, aquí te lo explicamos. Cuando aparezca un enemigo, la acción
se trasladará a una especie de tablero de ajedrez, donde todo se regirá mediante un sistema de turnos, como en la mayoría de juegos RPG. Dependiendo de los aliados que
tengas en las batallas, será el número de cuadros que podrás desplazarte, y también la
dirección. Una de las nuevas características de este juego es que vas a poder contar
entre tus filas con personajes que vuelan, lo que aumenta el grado de estrategia.



La estrategia es básica; piensa bien tus movimientos en cada tirada, pues de ellos dependerá tu destino.



Estudia bien el campo de batalla; así sabrás qué movimiento te servirá mejor.

Arde el fuego

Fire Emblem es de esos títulos que quizá no hacen tanto ruido como un Zelda, pero debido a su gran diseño, buena historia y al sólido sistema de combate que maneja, creemos que tiene todo para ganarse un



lugar no solo en la consola, sino también en el género. En cuanto salga, dale una oportunidad, pues como suele pasar con los juegos de Nintendo, no te va a defraudar.



Algo que tienes que tomar en cuenta es que cada personaje es único e insustituible, es decir, que si es derrotado en una batalla, ya no contarás con él nunca más. Siempre trata de proteger a los miembros clave de tu regimiento (los más veloces, fuertes, etc.) con soldados comunes, o no tan fuertes como ellos. La cantidad de jugadas que podrás crear es inmensa, gracias a la gran

variedad de personajes y ataques; esto te lo comentamos, porque si siempre usas las mismas jugadas, tus rivales van a terminar por aprendérselas; es mejor tener un buen "arsenal" de técnicas para toda ocasión.

Los ambientes son enormes y muy bien diseñados; aprovéchalos bien y comanda a tu escuadrón a la victoria.

Renovación total

Muchos piensan que Advance Wars tuvo su origen en el Game Boy Advance, pero no es así; esta extraordinaria serie vio la luz del sol a finales de los años 80, en el Game Boy "tabique", bajo el nombre de Game Boy Wars; el único problema fue que nunca salió para el mercado americano, al igual que el remake que se le hizo por parte de Hudson y Nintendo en 1998. Cuando se lanzó la versión para GBA, todos quedamos sorprendidos de cómo la gran N e Intelligent Systems refrescaron el concepto de la estrategia con respecto a su antecesor. De igual forma, la versión para Nintendo GameCube, que está a unos cuantos meses de salir, quiere representar la misma evolución mostrada en las versiones portátiles más recientes.



El campo de batalla

Los escenarios del juego son muy variados: desde bosques hasta desiertos; pero lo impresionante de éstos es la manera en la que están recreados. Por ejemplo, en los desiertos, las dunas te sirven para protegerte de los disparos enemigos, o también puedes aprovecharlas para subirte a ellas y tener una mejor perspectiva de la zona. Las áreas boscosas las puedes utilizar para mantener ahí a tus elementos, y para que a tus enemigos les sea más dificil llegar.



Libertad, hermosa libertad

Lo primero que sobresale de esta versión es que las batallas ya no se desarrollarán en lugares con un tamaño delimitado, del cual no puedas salir. Ahora tienes total libertad para desplazarte por donde quieras; de esta forma puedes comenzar la invasión del campo rival por el flanco que más te convenga. Otra de las novedades es que, muy al estilo de Pikmin, podrás marcar una parte de los escenarios con un círculo y todos los soldados aliados que se encuentren dentro, quedarán a tu servicio. Para completar tus misiones, no estarás solo; contarás con la ayuda de Betty, una linda chica que te dará consejos y tips para que no perezcas en tu lucha.



Rompan filas!

El género de la estrategia no ha tenido muy buenos representantes en esta generación, salvo contadas excepciones, como los extraordinarios Pikmin de Miyamoto; por lo que es muy meritorio que Nintendo siga apoyándolo. Advance Wars: Under Fire es un título que toma un concepto simple, y lo lleva a otro plano, donde no sólo vas a necesitar de estrategia para triunfar, sino también de tu habilidad.





Fútbol de otro nivel

En cuanto a fútbol, no hay torneo en el que se muestre mejor nivel y espectáculo, que la Liga de Campeones de Europa, donde se reúnen los clubes campeones de cada liga del Viejo Continente, para disputarse el título por el mejor equipo del mundo. La emoción que se vive en esos encuentros es indescriptible: como olvidar la eliminación del Real Madrid a manos del Mónaco, o aquel gol de bolea de Zidane de último minuto en una final. EA Sports está realizando un excelente trabajo con este juego, que, sin duda, junto con la edición de FIFA de este año, será de lo mejor del deporte en el Nintendo GameCube.



La nueva físico del balón te permitirá realizar jugados tan dinámicas como en un juego de verdad.

Renovando al plantel

Lo mas dominaturando se rinos en retro ou adapteciones e estadas eraperente del juego estadas en estadas e





ista versión de la Liga de Campeones.

Driblando rivales

Como comentábamos, de lo más destacado de este título es el gameplay, que a pesar de que en un principio resulta muy parecido al de FIFA 05, ahora los jugadores se sienten mucho más "libres". lo que te permitirá realizar varios recortes y gambetas, antes de decidir si mandas un pase o disparas a la portería. Ya que estamos en esto de pasar el balón, ahora sí tendrás que fijarte bien hacia dónde pateas, porque justo a donde estés viendo es a donde mandarás el esférico; olvídate del pase automático, pero de igual manera ten esto en mente cuando estés defendiendo; así te será más fácil recuperar el balón.



¡Cuidado! que no te pase como a Rafael Medina; piensa tu disparo y colócalo.

¡A levantar la copa!

En el modo principal de juego, elegirás a uno de 239 clubes disponibles de diversas ligas como la holandesa, alemana o inglesa, y deberás clasificarlo a las distintas fases de la competencia. Obviamente, la calidad del equipo que selecciones influirá en tu rendimiento dentro del campo, pero la verdad es de lo más emocionante ganar la copa con un equipo que en la vida real no tendría tantas posibilidades. Si jugaste los ISS de Super Nintendo o Nintendo 64, recordarás que incluían una opción llamada escenario, en la que debíamos salir delante de situaciones críticas; pues bien, será incluida una opción muy similar, en la que se comenta que se podrán "revivir" grandes momentos de esta tan famosa y añeja copa.



El arbitro no dudorá en sacar las tarjetas; cuida tus barridas por la espalda.

Tiempo de reposición

UEFA Champions League es un juego en el que EA está poniendo su máximo esfuerzo, al ser ésta la primer vez que desarrollará un título bajo esta licencia. Están cuidando todos los detalles para que no tengamos queja alguna, y por lo que hemos podido ver, lo están logrando. CL va a dejar huella.



Toda la emoción del deporte más famoso del planeta en un Game Cube.

Tom Claney's

SPLINIER

CHAOS THEORY

CLUB + + + NINTENDO







CNEJUEGO

GNEJUEGO RALLY ENVIALO ALI 31416

ENVIA EL TEXTO:

CNETONO AL: 80008

CHEPOLY AL: 80008

80008

ANTINTA

The Man Who Sold The world - David Bowie

I'm Still to Love With You - Sean Roul Y Saska

ECONO.

THISLOVE SATISFAC SMARKOR

MANWHOSE BACHLLOR

STILL DVE

BERTHAL

SMOKEWAT LIGHTMYF

PIESUS HOSURE

BRINGME

HOTCALIF

HECHIGER

CTROUBLE INTHEND

ALLTHETH

FLYAWAY

FSUELTO

Pushit. MENTO

Liles & Prayer - Madoniia EXPRAYER. Teenage Dittbag - Wheeter (Leter \$1) भिराधाः

ROCK

Botheforalte - Ejerk

Smoke On The Weder - Deep Purpli light My File - The Deors

Personal News - Departe Mod No Sweprises - Nacionard

No Are The Champions - Queen ov un desastra - Timbiciche. Pero ete goverdo de ti - Christiani Aquitera

ring Ha Tallifa - Evoresca total California - The Eagles

relicere (Coré) - Miné

tuck it - Garbage Tento Callanes

rouble - Coldplay or The end Linkin Purk

All The Things She Sold TA Et

Fly Away - Lienny Kraults POP

Pato Spelife - Gioria Havi Lua no questo huella - Brelica Play - Jennifer Lópes

Wal Surviva - Gloria Gayna

arren - Los Del Río

Girls Girls

3 80 10

Finance Leaving GSM (conichip) NOIGA preprie 11th C395 about 7 bloavil 8690 SONY ERICSSON (Plan 1230 TROC To C 7600, SAMSUNG KZZ, NZ TO 1 DE DI VICUOUS efolicies TDMA (sin chip), envio er texto. CNETONOT CODIGO al 80008 pi ejer il Nicikia. 12... 175 9260 8,65. SAMSUNG A325

emin es MOTOROLA GSM, enviro emado, CNETONOM CODIGO al 80008 in at for 1 docum, 332 (331 (330 [380 1770

TONO para eluja es que se porter lanos polifonicas y que tengan alceso a WAP contigurado outer spousic in like a less a desde plantary be a eligible

TOP BUY

JETSKI VENICE

Grupos de Composibilio N40, N60, SEG, SIE, SHG



MR. SCHIZOD

31411

ARKON WARRIORS



AXION SPACE



DESERT RALLY

EON THE DRABON

KUND FU FIGHTING



ATOMIC DROP ZONE



GRAND PRIX

ATOMIC RACING



REAL SOCCER

FONDO

ENLEUNDO CUDIDO





DNOCHEDE

JŁOPLAY/ IWILLSUR

MACARENA WANNABE YMCK

EVERYBOD PORCELI

ALLTHATW MENTERIS

HEROE COMPLETO # 15 Tal 28 8

HOTCHICK













MINO



CARAFLOR



CERVEZAV.







HAZ QUE TU CELULAR TE LLAME POR TU NOMBRE

NAME TONES

EL TEXTO: CHENAMETONE NOMBRE AL. 20003

ENRIQUE... TE HABLAN !!!

TENEMOS TODOS LOS NOMBRES Y SI NO LO TENEMOS TE LO ENVIAMOS EN POCO TIEMPO

CHENE

ya no hay pretexto....

en St. Flavor, un TPLEEL. Egine son algunde de la mandata es commente que sonada foi antida y antida. Sen es de la companión el mandas que par colorida en commente que se antida de la la manda Directo com . Alphican harries de Honsporto TELEEL GSM. (gino senvicios sum unifluen WM).



Elmo con Elcontrol

¿Cómo están, mis queridos lectores? Ha sido un buen inicio de año, ¿no lo creen? Hemos podido disfrutar de grandes juegos tanto en el Nintendo DS como en el Nintendo GameCube, y claros ejemplos son Wario Ware Touched! y Resident

in the second se

Evil 4, respectivamente; pero lo mejor está aún por venir en el E3 dentro de un par de meses, ya que sera ahí donde por fin conoceremos el nuevo sistema de Nintendo, el "Revolution", además de uno de los juegos que en lo personal más espero... me refiero a The Legend of Zelda. Pero en fin, tendremos que ser pacientes; y para que se te haga menos pesado todo este tiempo, te he preparado una serie de consejos y técnicas para Mario Power Tennis. Así que comencemos.



Servicios

Tus saques debes aprovecharlos para tener el control del punto en disputa; si los haces sin potencia, le estás facilitando las cosas a tu rival, ya que puede responder mejor y ganar tiempo para acomodarse en la cancha. Para que tengas más posibilidades de lograr un "servicio as", siempre saca desde un extremo, apuntando en diagonal. Es muy importante que en el momento de golpear la pelota, presiones dos veces los botones A o B, e incluso te recomiendo que lo hagas con los dos al mismo tiempo.



等。这些是这个大小的自己在这些最后的是现在了一个的对方是是是一个的是是不是一个一个一个

Esta jugada es para cuando esten en accion cuatro jugadores humanos y tu equipo tenga el servicio; el jugador de tu equipo que no tiene el servicio debe colocarse enfrente del adversario que va a responder el saque. Ahora, ejecuta la primera técnica que te di; si tu oponente logra responder el servicio, por la potencia que le imprimiste, la pelota quedará a modo para que tu compañero, que previamente se había subido a la red, la remate con gran fuerza presionando a la vez A y B, con lo que prácticamente aseguras un punto.





Propón el ritmo del juego

En este juego tan dinámico, es importante que sepas cambiar el ritmo, es decir, que se juegue a tu conveniencia; de esta manera podrás conseguir puntos más rápido. Por ejemplo, como ya sabes, con el botón A tus devoluciones son altas, y con B son bajas; lo interesante está en que si presionas primero uno y después el otro, cambia drásticamente el resultado. Si lo haces en el orden A,B, elevarás la pelota, o, como se le conoce popularmente, realizarás un "globito"; si lo realizas al revés, o sea, B, A, entonces obtendrás una "dejadita".



PARTY RAFF

Arriba y abajo

Muy bien, ya que sabes cómo realizar las "dejaditas" y los "globitos", es hora de que los pongas en práctica. En el desarrollo de cualquier partido, por medio de dejaditas, obliga a tu rival para que juegue pegado a la red, y continúa lanzando dejaditas un par de veces más para que se confie; ahora ejecuta un globito (de pre-





ferencia hacia alguna de las esquinas); entonces, a menos que tu adversario tenga especial, le será casi imposible llegar a la bola. También puedes ejecutar esta jugada a la inversa, es decir, empezar con tiros altos y terminar con una dejadita

Sangre fria

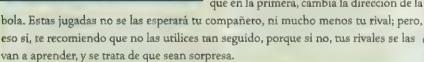
2 sole editeila to a to will be that sole editeila to a to will be that sole distilla to a to will be that sole

El factor sorpresa es uno de los elementos que tienes que somer más un entras para ser mejor en cualquier videojuego, ya que la mayoria de los veces, ses "acrevimiento" que muestran algunos jugadores representa la diferencia entre garas y perder. Checa estos sencillos ejemplos en Mario Power Tannia.



Róbale la pelota a tu compañero

No nos referimos a que te pongas del lado del equipo contrario, no; mejor permíteme explicarte esta técnica. Me imagino que ya has notado que en ocasiones, cuando juegas con tus amigos, durante los partidos, dos jugadores se quedan devolviéndose la bola cerca de la red de una manera muy rápida, y ahí el punto bueno depende del azar; cuando suceda esto, tienes dos opciones: la primera es "subir" a la red y ganarle el remate a tu compañero dirigiendo el tiro hacia cualquier lado, y la segunda alternativa es que en ese momento presiones X para realizar un "rescate de la pelota"; igual que en la primera, cambia la dirección de la

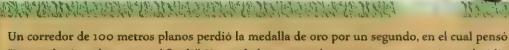


Devolución inesperada

to be interested to the state of the section of the section of the section of

Siempre que jugamos de cuatro y nos toca contestar un servicio, nuestra principal preocupación está en conseguir una buena ubicación y en contestar la pelota "como sea", con tal de evitar el punto en contra. Con la estrategia que te voy a dar, ya no deberás angustiarte por lo anterior; y si sale bien, conseguirás un punto fácil. Antes que nada, analiza los saques del contrario, esto es, hacia qué dirección los hace, con cuánta potencia, etc. Después, cuando estés a punto de contestar el servicio, "bombea" la pelota para que "teche" al personaje que está más cerca de la red; y como el jugador que realizó el servicio no se la esperaba, lo único que le quedará es ver cómo la bola bota dentro de su cancha.





"¿ataco al primer lugar ya, o al final?". Y cuando la meta estaba ya a unos pasos, y aún no decidia qué hacer, entonces aceleró; pero no fue suficiente, y en lugar de oro tuvo que conformarse con la plata. Lo que les quiero decir con esto es que nunca hay que dudar; siempre hay que tener un plan a seguir de acuerdo con las circunstancias, ya que aunque no lo parezca, un solo segundo marca la diferencia. Espero que aproveches de la mejor manera las jugadas y consejos que te enseñé en esta ocasión; si tienes alguna técnica mejor en éste o cualquier otro juego de Cubo, GBA o NDS, mándamela a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Por este mes me despido. Que pasen un buen mes y isigan jugando!



El mono con corbata de Nintendo regresa al estilo de plataformas.



NUEVA ONDA

Después de tomar las cosas con calma por un tiempo en el ámbito de la música, Donkey Kong regresa a sus raíces con un innovador juego de plataformas, cortesía del equipo de desarrollo de Nintendo, EAD Tokyo. Utilizando el control DK Bongo, Donkey Kong Jungle Beat le da nueva vida a uno de los géneros más antiguos y queridos. Es un genial juego con vista "de lado", que nos remonta a la era de los 16-bit, mientras nos ofrece una experiencia más táctil que ningún otro control. Correrás, saltarás, juntarás bananas y acabarás con los enemigos de Donkey Kong dando palmadas y aplaudiendo en los bongós.

SÉ UN MONO

Usur los bongós para controlar un personaje en plataformas suena raro, pero para quien haya experimentado el juego en al Electronic Entertainment Expo del año pasado (donde ganó el Game Critics Award por al mejor juego original) puede atestiguar que se convierte rápidamente en una segunda naturaleza. Tocando los bongós derecho e inquierdo, mueves a Donkey Kong en la dirección correspondiente; golpeando les des tamberes simultaneamente, haces que DK salte. Y si aplaudes, emite un sonido que atonta a los enemigos y recolecta las bananas cercanas. La simplicidad del control del juego es sorprendentemente variada. Hay acciones especificas que se usan en momentos determinados que añaden un ainnúmero de movimientos extras para DK. Puedes tocar les bongés para columpiarie por una liana, por ejemplo, o aplaudir cuando veas que tu mono esté colgando de un ásbol y quieras que salte. Unos avisos en la pantalla te mostrarán cómo usar cada mavimiento, por lo que dominar las acciones hásicas no será ningún problema (auncise te recomendamos hacer dercicios con los brazos para estar en forma).

Las cosas se ponen un por écomplejas con el nitrema de combo del jueta, que maltiplita el número de banancia que juntas orientras las agarras al vuelo. Podrav cambiar la feata por emblemas, que abeinto escenas adiciones. Lu que la per inicia se emblemas nos sines mesta de de de la porte de la periodición que te hará recordar una calidad de adicción que te hará recordar oronesta musical.

en las fotos. La cámara se acerca constante







PELEA EN LA JUNGLA

Cada etapa consiste en dos níveles seguidos de una batalla contra un jefe. Estos encuentros son de dos tipos: deberás pelear contra otro mono o enfrentar a un enemigo de gran tamaño. El primer tipo es muy simple, lineal y brutal. Deberás evadir los ataques de tu oponente con aplausos, y tocar tus tambores lo más rápido posible para ejecutar una serie de golpus, o pegarle a ambos bongós para darle un devastador uppercut. Cada uno de los primates malos tiene un distinto estilo de pelea, pero el mecanismo básico es el mismo.

El otro tipo de batalla contra un jese requiere de que encuentres el punto débil de cada enemigo; y pondrá tus habilidades a prueba. Un cerdo gigante te lanzará un melón cargado con electricidad. Para paralizar al enemigo, debes neutralizar la electricidad con un aplauso bien medido, tomar la fruta y lanzársela de regreso al juse para causarle daño.



Aplaude

Donkey Kong Jungle Beat se vendera en dos paquetes, uno con las bongos y otro sin este control. Pero no sera la ultima vez que se aproveche este periférico; la secuela de Donkey Konga te pondra a tocar los tambores nuevamente.



LO QUE VIENE

Donkey Kong Jungle Beat es una gran in-

Así que podemos esperar buenas propuestas de oste nuevo equipo.



¡Una aventura de Donkey Kong con controles Bongós!

Proparate para una experiencia do uego completamento nueva o través
de la increible lungia en la eventura
de la recusión de Dankey Kongl

Agama lus bongs, y usalos para guli aDon'the Kent per la Calvajo Jungla On un mado ambiento Oxfremo Co.

THE CONTROL OF THE PARTY OF THE





Disponible también con

Nintendo

2005 Nintendo

Nuestra portada

Tom Claney's SPLIFE SITE SI



El inicio de una nueva guerra informática





La creación japonesa de una fuerza de información de aufuerza de información de aufuerza de información de aufuerza de información de ausentre Japón, China y Coreadel Norte. Enfrentando los bloqueos de envios norcoreanos y chinos a través del estra ayuda de los Estad dos, de acuerdo con las obligaciones americanas bajo el artículo 9 de la constitución de la postguerra japonesa.

In professional resolution per al I-SDF indicate per la divensación de la connectión per per en que en el informe la "Made Real" professional per en que en información de la connectión per en que en información per en que en información de la connectión de la c



¿Quieres realismo? Ahora puedes interactuar con todo el escenario una vivir una plena aventura de espionaje, que ni los agentes de la IMF o Missistando de atreverían a enfrentar. Escenarios con valores detallados para destruir o utilizar todo lo que esté a tu vista.

Dos años han pasado desde Pandora Tomorrow...

Es el año 2008. Se producen grande a apagonar en la madad, salvotajes en la bolsa, maques autrónicos a los sistemas nacionales de defensa, se trata de una guerra de información que en la convertido en uno de los más peligroses ataquas para la estabilidad mundial. Para prevenir estaconflictos, debes infiltrarse en un territorio hostil y sucoger importante información. Tá antisam Plaher, el agente de oparaciones accubierent de mayor élize de la NSA (National Security Agency). Para lograr su misión moneil se agente de mayor élize de la NSA (National Security Agency). Para lograr su misión moneil se agente de mayor desectado, matar cuerpo a cuerpo, asacat son su cuchillo de sembata, dispansis una sulla de mundi, y valente de desticas técnicas de batalla somo romperle el cuello a sua amaniga. Trabaja sulle y disferen del escalofriante modo cuoperativo para infiltrarse en magna misiones desta la manigo aceá ta única arma.



Si no quieres dojar a una familia sin padra, simplemente usa tus puños para dembar a los guardias.



Como todo juego de steatti, debes hacer las cosas con cautela para no ser descubierto.

Para lograr mayor realismo, ahora los enemigos cuentan con alto nivel de intellegencia artificial, y harán que tu misión sea más arriesgada al acercarte a ellos sin ser descubierto. Para logrario, debes es conderte entre las sombras e trepar per las paredes.



¡Une fuerzas y vencerás!

Otro agente se une a Fishel para ementa, la misión.

Si, Rambo y otros tantos supersoldedes praeden contil tribul di Cameragas la bassa de cuando en cunado no lavriene mel um productivo. Por ello, en cua seleión puese la 👑 ción de tener sus compañaso que suida sus aspallés, en las salutases recommissis de Splinter Cell Chaos Theory, y and juntous manuplanties objectives quas part sistems, assistanties cionados directamente con la historia principal de un jugados 1/04 est, debino aparenmutuamente mientre men est per cambilla in cambilla planta in a la cambilla de la po para infiltrase en la forpalera enemiga para desener les conflictes del musels restau



Sorprende a lus enemigos al esconderte en lugares que ni siquiera se imaginan.



Sacil al cerrajero que llevas dantro y usa herramientas para abrir puertas blo

Por si el arsenal que tienes en tus manos no es suficiente, ya cuentas con un cuchillo que te ayudará a liquidar a cuanto individuo se ponga en tu camino, sin siguiera hacer el minimo ruido.

¿No te pasa que cuando vas al ciné te aburres demasiado porque las historiae son realmente predecibles? Rues aquí la historia sufrirá giros dramáticos que ni te imaginas, así que te aseguramos que estarás pegado al control durante un buelli rato... Pero no bajes la guardia... miguios puede estar vigilándote

Algunes de les acciones te reteries a completer terras como es des o alcanzar tuberias demasiado altas como para hacerio acia; mientras usas tus habilidades de hacher en las compe

los terroristas. Obviemente, la vista se lleva a cabo en pantalla dividida, sin perder ningun punto de la acción, y será sumamente importante que destruyas fuentes de luz para cruzar por zonas de alta seguridad, como lo has hecho en Pandora Tomorrow, Pero, Ique crees? Ubisoft quiso retar tus habilidades y ha incrementado el nivel de inteligencia artificial de los soldados, estimulando la coordinación con tu compañero para salir sano y salvo de todo desafio.





Sólo uno puede ser el mejor...

¿Discutes por ver quién es el mejor en Chaos Theory? ¡Agarra tu control y demuestra tus habilidades!

Siempre que hay un modo cooperativo, terminas peleando con tu compañero por quién le salvó el pellejo a quien, ¿o no? Esas rencillas que se generan en este estilo de juego siempre necesitarán un desenlace, y para conocer el resultado, Ubisoft también incluyó un modo de combate tipo Death Match; así es, ahora puedes usar tus habilidades de espía para atrapar a tus amigos. ¿De qué se trata? Los jugadores parti-

ciparán como equipos y competiran el uno contra el otro, o bien como espías Shadownet, que tendrán: objetivos específicos de sigilo, o como Mercenarios Aarhus, peligrosamente armados.



Aqui no te andarás con pequeñeces; los escenarios son tan amplios que tendrás la oportunidad de hacer múltiples estrategias para conquistar el juego; pero ten cuidado, porque cualquier falla puede llevarte a la destrucción.

En los nuevos niveles, cuentas con una gran cantidad de maniobras cooperativas, accesorios y armas, combates mano a mano, formas adicionales de burlar a los memigos y dos modos de juego (Escenario y Caza del disco de información). Con la destrucción de objetos, efectos climatológicas integrados que afectan directamente a la jugabilidad, el modo adversario hara de Splinter Cell: Chaos Theory algo que provocata que pases horas y horas luchando por ver a fus amigos o enemigos pidiendo ciemencia ante tus pias.



El nuevo mundo del espionaje

Te hemos comencado saucho sobre las sormas de juego, pero, (que hay de los yráticos? El equipo de Ubisoft Montreal ha creado un podre la sormas de juego, pero, (que hay de los yráticos? El equipo de Ubisoft Montreal ha creado un podre la sorma la sorma de juego, son efectos de las somes mais la motaris en la fraga la sorma la



Mantente estre las sumbras y oculta a tus enemigos para no dejar ningun rastro de lu presencia.

¿Aceptas la misión?

Salvar al mundo es un trabajo para profesionales y no para novatos; si deciden aceptar el reto entrarás a un universo de acción, tensión y un sinfín de soldados que estarán tras tus huesos. El lanzamiento de Splinter Cell: Chaos Theory está programado para la segunda semana de marzo, siendo todo un suceso que no puedes perderte y que orgullosamente llevamos en Nuestra portada.









Comienza a despertar a tus vecinos.

Con Star Fox Assault tienes tres maneras de iniciar la batalla: dispara desde tu Arwing Figther, arrasa los terrenos en el Landmaster Tank o enfrenta la aventura a pre Después prepara el modo multijugador para un gran reto:













© 2004 - 2005 Nintendo. © 2004 - 2005 NAMCO. TVI, © y Ingólipo de Mintendo. SameCultes son marcas registradas de Níntendo. © 2005 Nintendo.

Feelthe Magic

XY V XX



En encembrono oceno los programado-

res han logrado realizar sus más grandes sueños en el Nintendo DS; cada título
que sale a la venta tiene nuevas e interesantes
formas para usar sus características especiales, y
un buen ejemplo es Feel The Magic XY XX, que
aunque pudiera resultar parecido a Wario Ware
Touched!, el título de Sega aborda una temática
muy distinta, y esta es ni más ni menos que el
amor. Así es, en este juego, por medio de
sus entretenidos minijuegos, aprenderás
que conquistar a una chica... no es
nada sencillo, pero si puede ser
divertido.

iSiente la magia del Nintendo DS!

iAaaah!... el amor, el amor

Cuando uno es flechado por Cupido, hacemos cualquier cosa por que esa persona especial se fije en nosotros... io estamos equivocados? No nos importa si hacemos el ridiculo, con tal de lograr nuestro proposito. En este título, Sega nos muestra la historia de un joven que, como cualquiera de nosotros, va un dia caminando por la calle y ve pasar a una chica de la que se enamora; como dirían nuestros abuelos, fue amor a primera vista. Sus movimientos y hermosa silueta lo han cautivado, y ahora tiene que enamorarla, lo cual no será nada, pero nada sencillo





All estillo "retro"

Seguramente a tus padres les tocó vivir la epoca de los años 70, donde todos los jóvenes se vestian con ropa de colores muy psicodélicos y vivian bajo el concepto de "amor y paz"; pues bien, parece que los programadores se basaron en aquel peculiar estilo para darle vida a los personajes y escenarios del juego, ya que todo está lleno de este tipo de colores, ex-



cepto por la silueta de los personajes, la cual es negra, lo que suponemos es para darle un toque de misterio, o para que cada quien se los imagine como quiera

música del juego, que también es muy onda fever, sobre todo el tema principal "Rub it", que, como dina Kylie Minogue, no lo vas a poder sacár de to cabeza; es muy pegajoso y te aseguramos que en ocasiones prenderás tu Nintensio DS tan sólo para escuchario. Pero la mejor de todo es que en cada uno de los minijuegos se mantiene el mismo nivel de música.





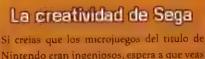


Enamorarse no es sencillo

l

ros, pero aqui todos están enfocados a acciones o situaciones en las que debes emostrar lo mucho due quieres a la hica de has sueños. Realmente son muy mageradas y dudamos que da la vide seel neuran cosse sei, pero todo puede sucedez, ôno?

Antes de jugar, en la pantalla superior se te dará una rápida explicación de lo que tienes que realizar. Si recuerdas en Wario Ware Touched!, hay ocasiones en las que tienes un determinado número de vidas para pasar toda una serie de minijuegos; pues aqui, en Feel The Magic, cada uno se encuentra dividido en tres niveles de dificultad y debes completar los tres para acceder a la siguiente fase.



Nintendo eran ingeniosos, espera a que veas los que el Sonic Team ha creado; en verdad que nos dejaron bastante impresionados, y no sólo por la forma de jugarlos, sino tambien por la "historia" de cada uno. Enseguida te vamos a comentar un poco de algunos,

que a nuestro pare cer son de los más divertidos.

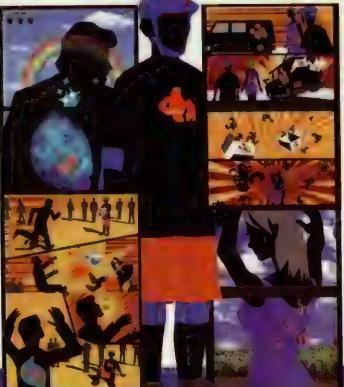






No corras entre la multitud

Nuestro protagonista ha decidido comprar unos peces dorados, muy probablemente para regalarlos a su amada, pero como siempre sucede, algo ha salido mal. Mientras caminaba por la ciudad, una persona que llevaba mucha prisa lo empujó, provocando que la bolsa donde tenia sus peces se le fuera de las manos: él trató de atraparlos como pudo, pero el problema es que ise los tragól, y ahora tienes que ayudarlo para que no se pierdan sus mascotas. En las dos pantallas se desplegará un esquema mostrando el sistema digestivo de nuestro personaje y con el stylus debemos frotar su estómago para provocar la expulsión de los pececitos.



iSalva a tu chica!

Si creias que la situación anterior era muy exagerada, la que sigue es mejor. Resulta que mientras paseabas con la futura dueña de tus quincenas, cruzó un camión que transportaba alacranes -sí, estas leyendo bien-, y al pasar por un desnivel se abrió la puerta trasera del vehículo, dejando libres a las criaturitas; y, ¿qué crees?: algunas de ellas han caído en el vestido de la señorita. En la pantalla táctil tienes que eliminar a dichos arácnidos: sólo tócalos con el stylus para que se caigan. Eso si, ten cuidado de no tocar de más a nuestra protagonista, pues de lo contrario perderás.





Como en Pampiona







De todo un posso

Hay varios minijuegos más: existe uno donde debes guiar un velero con el stylus para rescatar a tu chica de las fauces de un tiburón; en otro tienes que limpiar sus brazos, ya que se han ensuciado; hazlo de una manera suave o fallarás. Pero uno de los más creativos es donde tienes que apagar unas velas soplando a través del micrófono del Nintendo DS; en pocas palabras, la historia de este minijuego es muy rara; por eso dejaremos que la descubras por ti mismo.







Un buen romance

Feel The Magic XY XX es en realidad un juego muy simple, pero se vuelve muy divertido porque aprovecha las cualidades del Nintendo DS. Todos teníamos dudas respecto de este juego, pero Sega, basandose en un trabajo constante, encabezado por Yuji Naka, ha logrado dejarnos satisfechos,

y ahora podemos decirte que FTM es mucho más que un juego de citas y no dudamos en recomendarlo ampliamente, sobre todo si disfrutaste de Wario Ware Touched!

Ranking



Crow

Buenos minijuegos, música genial y esce-

narios que recuerdan la vieja época del







Il Percenso del lagge pero la monorma la indisetto se rigle por originalidad y al merelor, y Faet The Magic XV XX is confirm. Il a lar titule que lleve al accionation ten percens como la percenso del accionation del percenso del accionation del percenso del accionatione, legis a disercorse percenso del accionatione, legis a disercorse percentatione timento. Les graficos como mediante timento. Les graficos como mediantes como percenso del accionatione del percenso del accionatione del percenso del accionatione del percenso del percen biomocia, è pontre de com tradicio con partir nesses sicin occeso "sportanie", el relationa de sica inconferientosis sina ciujo impressiona de sicalização y la comunicación de del





Los minijuegos son divertidos y sencillos. además de que se están poniendo de moda, tanto como "bonus" en algunos titulos, como juegos completos con este concepto; por cierto, FTM XY XX es bastante novedoso y aprovecha muy bien la tecnología del DS, ya que utilizas la pantalla táctil y el micrófono; quizá te parezca un poco raro aprender a "ligar" en un videojuego, pero si lo ves por el lado de la diversión, es una buena opción que seguramente trae muchas sorpresas que nos dejarán con un buen sabor de boca.

amor y paz, llenos de colores y ambientes que, a pesar de su forma minimalista. agasajan tus sentidos. Así es Feel the Magic, un título de Sega que por si fuera poco, usa el micrófono para soplar y apagar unas valas. El objetivo es simple: ligarte a la chava de tus sueños y no echar a perderlo todo en la primera cita. Sin duda, entretenido para viajes cortos o para quien gusta de algo práctico, divertido y fácil de controlar

Tocar no es bueno.

O eso es lo que nos han dicho. No tocar... tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla. el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas, no lo puedes tocar. Pensamos que está mal. ¿Por qué no debes tocar lo que quieres? ¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas ¿Y si pudieras hacer que algo brinque, dispare o corra con sólo tocarlo? Afrontémoslo: tocar el juego significa controlarlo. Y cuando decimos esto, nos referimos a control con precisión. Un toque correcto y serás el amo del universo. Un mal toque y perderás. Olvida todo lo que te han dicho y repite con nosotros: tocar es bueno. Tocar es bueno.



NINTENDODS

TRINCE OF FRIAN

Nintensivo 2ª PARTE

iContinúa tu lucha contra el destino!

¿Que te ha parecido la historia del juego? Interesante, ¿no? Sin duda es uno de los mejores títulos del año pasado, y no sólo por sus gráficos o música, sino támba n por el gran mensaje que transmite al ser terminal. En esta continuación del Nintensivo daremos fina nuestra aventura por el tiempo, así que prepara, porque esta última parte es la más dificil.

Al cruzar dos torres pequeñas, del lado de cho verás dos estantes de libros con un tubo; jálalos para que puedas brincar a un palo que te lleva a unos maderos en forma de cruz; ahora salta al mástil del lado izquierdo, impúlsate a la cornisa de anfrente y brinca de nueva cuenta a otros maderos. Enseguida llegarás a un suarto donde debes caminar alrededor de unas oabinas; hazlo con cuidado y al bajar, corre al final del pasillo y salta en los pales de lado derecho del muro; después rompe la puerta del final con tu espada y brinca a través de las aspas: llegarás al salón principal del tiempo. En el trono de Kaileena se notan varias grietas: comprueba qué tan resistente es y avanza por ahí. No olvides salvar tu juego.





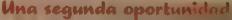
MATURE 17+

Encuentra la máscara

Lo único que nos puede ayudar a regresar las arenas del tiempo a la normalidad es una máscara sagrada; el futuro de Persia está en tus manos, así que lencuéntrala! Al salir elimina a los "perritos" y sube por el lado derecho escalando en la pared; ahora salta el pozo y llegarás a una zona donde hay una gran plataforma; brinca a ella y del otro extremo salta de nuevo para llegar a una cueva. Del lado derecho hay una puer ta, rueda por debajo y camina por la pared del lado izquierdo; elimina a un par de betias y presiona el switch del piso; ahora corre a la rampa e impúlsate para llegar un pilar; rebota en la pared y sube un poco; ahora brinça al lado izquierdo, toca el switch y salta a la nueva rampa, en la que debes correr para llegar al siguiente balcón.



No fue fácil, pero por fin tienes la máscara contigo; sólo que por su poder tu forma física ha cambiado. Recuerdas en el número pasado donde te comentamos que más adelante veriamos quién es el misterioso personaje que ta arroja una espada? Pues bien, eres sú mismo... jasí esl, sólo que en diferente tiempo. Al terminar tu monólogo, elimina a los perros y suba rebotando en las paredes y mástiles. Al pasar las navajas, entra al warp del tiempo y regrésalo al pasado.



No te presiones demasiado en la parte de las aspas y navajas giratorias; sólo concéntrate y mide bien el momento exacto para saltar; si quieres, puedes intentar disminuir el tiempo para hacerlo menos complicado.



Cuando estés rodeado de enemigos, lo mái recomendable es usar el espe ef storm, para que puedas concentrar tu ataque en un solo sector; cuando se termine el efecto de las arenas, lanza ta urma secundaria al rival más cercano para que te dé tiempo de ubicarte.

Griffin, la pelea

Prepárate, porque el enemigo que vas a enfrentar no es nada sencillo de vencer. Es una bestia gigante con alas que no se detendrá por nada sino hasta eliminarte. Su punto débil está en sus patas traseras; siempre se mantendrá caminando; sólo rodéala, y cuando estés detrás de ella, utiliza el eye of storm para que puedas darle varios golpes. Cuando su energia se reduzca a la mitad, te atacará lanzándose hacia ti; cuando esto suceda calcula el momento y gira para esquivar sus ataques. Al deshacerte de la bestia, dirígete a la puerta donde hay dos pebeteros; del lado derecho trepa a la columna y úsala para subir; camina al lado izquierdo, salta el abismo y entra por la puerta; brinca al mástil e impúlsate a la cortina; a la mitad del descenso salta a otro mástil, y de éste a otra cortina que te lleva seguro al nivel inferior.





Les escenarios del juego son tan grandes y confusos, que en ocasiones to puedes perder y desviarte mucho del camino original; para evitarlo, te recomendamos que tengas un respaldo de tu progreso, ya sea en la misma tarjeta o en otra distinta.

Vas a llegar de nueva cuenta a un warp del tiempo; al salir habrá cuatro pilares con picos: esquívalos, y en el pozo, cuélgate de los maderos para avanzar. En la torre cerca de donde enfrentaste al primer gigante, utiliza las cuerdas que están a tus espaldas para llegar a una cornisa; camina un poco y presiona el switch que está en el piso; con esto habilitarás un puente. Todos hemos tenido errores en el pasado. pero pocos son los que tienen la oportunidad de corregirlos, y entre ellos estás tú. Al terminar el video salva tu juego en la fuente y entra por el hueco de la izquierda; ignora a los enemigos y déjate caer del lado izquierdo por la cortina; salta al palo que se alcanza a ver y espera para que caigas en otro que está abajo; de ahí colúmpiate para ir de columna en columna hasta el siguiente balcón.





De regreso al salón principal

Al salir al jardin, recorre por el lado derecho el balcón de madera que está enfrente, salta a la plataforma y de ahí baja a la estructura del centro; activa el switch y pasa por la reja; ahora ve del lado izquierdo; toma un par de escaleras para bajar, Donde se divide el camino, toma el del centro, cuélgate de la cuerda y así podrás llegar al balcón. Enseguida llegarás al warp del tiempo; después del viaje, rompe la pared del primer pasillo con tu espada; entonces Dahaka te atacará y te enviará a un pozo. Toma un poco de agua, esquiva unos rodillos con picos y salta un abismo; derrota a los enemigos de la habitación siguiente y utiliza las columnas. y mastiles para avanzar.



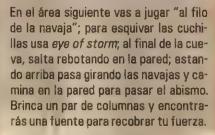


Completa tu galeria

A lo largo de tu aventura, seguramente notaste que existe colles que contienen illustraciones nel y viste que contienen illustraciones nel y viste que va seu de los personejes e de les escenarios, pero no son todos los que puedes contes r. Para poder apreciar el arte completo del juego, terminalo en cualquier lifto (con il listo.

Sin duda, una de las partes más emocionantes del título es la que estás a punto de vivir. Debes saltar en varias plataformas, pero sólo tienes un par de segundos en cada una para continuar avanzando antes de que se colapsen, lo que le agrega un reto especial. Aquí no hay mucho que decir, más que suerte y ique disfrutes esta escena!







iAl roje vivo!

En el cuarto donde hay fuego en el piso, dirígete hacia la izquierda hasta que veas unas escaleras; ahí arriba, empuja los pebeteros para que los tubos que están en el techo cambien su dirección. Realiza esto en cada una de las minitorres del cuarto, para que conduzcas todo el calor a una de las paredes y así puedas avanzar. En el cuarto siguiente existen muchas cuchillas, como ya es costumbre, esquívalas con eye of storm, y para el rodillo con picos, brinca en la columna de atrás para pasarlo. Adelante hay un pebetero: empújalo para abrir un pasaje secreto; ahora camina en el muro del lado izquierdo para que te cuelgues de una grieta; llega a los maderos y salta del otro extremo, cuidando que no te toquen los rodillos.





El doblaje

Para todos aquellos que no entienden bien el idioma inglés, Ubisoft incluyó una opción para que puedas cambiar el idioma del juego, pero no creas que sólo en cuanto a textos, ya que el juego está doblado al español, a un español castellano, pero algo es algo. Ahora que si lo que quieres es practicar o perfeccionar tu inglés, la opción ideal para ti es el doblaje bajo este idioma, además de que podrás distrutar de la voz de la bellisima Monica Bellucci, quien fue la encargada de darle vida a Kaileona.

Te encuentras de nuevo en la biblioteca, donde debes realizar exactamente lo mismo que antes: empujar los pebeteros; sólo que ahora, al salir del "templo del conocimiento", te encontrarás con **Dahaka**, que esta vez está algo distraído, situación que debes aprovechar para alejarte un poco; al llegar al otro extremo, te va a perseguir (jqué obsesión!); corre en las paredes para que cruces dos pozos; de esta manera lo estarás conduciendo a un puente, que terminará siendo una trampa mortal para é!.





La caverna

En esta zona debes tener mayor cuidado que con las anteriores, ya que tu grado de visión se reduce un poco a consecuencia de la niebla. Al comienzo, camina hasta el primer abismo y saltalo; elimina a los perros para que no te presiones; ahora en el camino que parece laberinto, llega a la puerta de reja, camina hacia la izquierda y con ayuda de las estalactitas, brinca hasta el switch, que abre la reja del otro lado; no te preocupes por el tiempo que estará abierta, pues tienes suficiente para llegar bien.



Enseguida aparece un cinema, donde te ves a ti mismo activando las terres, lo cual debes impedir. Camina por la reja del lado derecho y con las cuerdas salta a la corriente de agua; gira para esquivar las aspas; al final

del camino cuélgate de un madero para impulsarte y llegar hasta un balcón; de ahí baja hasta la puerta principal, entra y sique avanzando. Tienes que llegar hasta el templo del tiempo donde viste a Kaileena por primera vez. Lo mejor apenas está empezando; debes dejar que Dahaka atrape a tu "otro yo", para que las puertas del tiempo no se abran; en ese instante aparecerá la emperatriz, y como ya sabes, querrá acabar contigo; afortunadamente el príncipe tomará sus precauciones, enviándola al tiempo presente para terminar con ella y así con sus planes de conquistar al mundo.





La pelea final con Kaileena

Del lado derecho hay una piedra; sube a ella y camina por la pared a los escalones; ahora cae en el pozo de agua; del lado izquierdo hay una grieta; avanza por ella hasta el otro extremo. Es la plataforma donde enfrentaste a **Griffin**, pero ahora lo harás con **Kaileena**. Al principio te ata-





cará con combos normales; lo que debes hacer es dar saltos rápidos hacia atrás, hasta que se quede en un sitio; en ese momento acércate y pégale dos veces; inmediatamente aléjate para evitar un contraataque. Poco después cambiará su rutina y utilizará el eye of storm; en este caso, tú también ocúpalo y aprovecha tu rapidez para realizar combos con ambas manos. Otro de sus ataques es a base de unos remolinos que te persiguen, pero no son gran problema; sitúate en una orilla y espera a que estén cerca de ti; en ese momento gira hacia cualquier lado y listo. Al principio todo parece complicado, pero no tardarás mucho en "encontrarle el hilo". Una vez que la derrotes, verás un cinema de muy buena calidad, donde se te relata el final.

El camino fue largo; en ocasiones caimos, pero juntos nos levantamos con más fuerza para continuar; y también juntos, y gracias a nuestro Nintendo GameCube, que nos permitió disfrutar de esta increible aventura, aprendimos que no importa qué esté escrito en nuestro destino, siempre es posible cambiarlo si nos esforzamos en conseguirlo. Cualquier duda acerca de este juego u otro donde tengas problemas, háznosla llegar y con gusto te ayudaremos

Para que no tengas problemas en eliminar a cualquier enemigo que se te ponga enfrente, te dejamos con la lista de los combos más poderosos que puedes ejecutar en el juego. l'Aprovéchala!

Mano derecha doble arma

B

88

BBB

(Enemigo en el suelo) B

BY

BAA

BBA

BBYYY

BBYYB

BBBY

BBBYY

Mano izquierda doble arma

Y

YY YYY

YYY

ABB

YEER

1 8 8 8

A B B A A A B B A

VVD

AAR

YYBB

AABBB

Acrobacias detrás de un enemigo

AA

AB

ABB

AY

AX

AX

AXX

Curiosidades y secretos

Como todo buen juego de aventuras, Prince of Persa: Warrior Within, guarda algunos secretos, que pueden hacer que tu aventura se vuelva más divertida, al mismo tiempo que el grado de reto aumenta. Revisalos bien y dale un giro a tu destino.

Pink Flamingo Weapon

Para encontrar a esta plumífera arma, de la misma manera que con la anterior, ya debes tener la Scorpion's Sword; ahora llega al jardín en el tiempo presente; en el árbol de en medio tienes que activar un switch; corre del lado izquierdo y sube por el bloque que salió; ahora brinca de rama en rama hasta que llegues a una zona donde hay maderos; camina por ellos; vas a llegar a una parte donde hay un muro del lado izquierdo y enfrente una cuerda; continúa hasta la pared y ahí destrózala para que encuentres este accesorio.

Rayman Glove Weapon

En el área de las catacumbas, donde Dahaka trata de impedir que eleves la torre del centro, al terminar la segunda persecución llegarás cerca de una rama de la cual muy probablemente no te hayas percatado por la preocupación de que el guardián del tiempo se fuera a aparecer otra vez. En este lugar debes romper la rama y así podrás levantar el Rayman Glove; así es el guante de uno de los personajes más famosos de la compañía gala. No es muy poderosa, sus ataques ocasionan el mínimo daño al enemigo, pero una vez que están en el suelo, con un solo impacto te libras de ellos, y como extra la puedes presumir entre tus amigos.

Teddy Bear Weapon

Si quieres un arma poderosa, que refleje toda tu agresividad y deseo de venganza... pues busca cualquier otra, porque ésta es todo lo contrario. Liega al puente mecánico en el tiempo presente cerca del lugar donde hay fuego en lo alto del camino. Reconocerás el lugar, porque ahí tuviste una feroz pelea; justo detrás de ti vas a notar un camino con agua; siguelo hasta que veas un muro donde se asoman los rayos del sol; rómpelo y del otro lado abre el cofre que guarda tu osito Teddy... es decir, una nueva arma, que por cierto regenera tu energía con cada golpe que des con ella... jalgo bueno debía tener!

Hockey Stick Weapon

No sólo los jugadores de la NHL pueden utilizar sus palos de hockey para golpear adversarios... Itú también puedes hacerlo! Claro que nos referimos a realizarlo dentro de POPWW. Para obtener esta singular "arma", primero debes contar con la Scorpion's Sword, ahora regresa al salón principal, donde elevas y desciendes unas estructuras; ahí debes girar el pebetero, de manera que el nivel inferior se bloquee; avanza por el camino que sobresale, cercade donde hay un Life Upgrade; dirigete a la puerta de la derecha y con tu espada rompe la pared; dentro hallarás el Hockey Stick, con el que dejarás helados a tus enemigos.

Yellow Glowing Sword

En Mistic Caves, después de que abres la primera puerta, hay un camino dividido por un puente con un switch en el piso; avanza por el puente hasta el final; entonces fijate bien y te darás cuenta de que hay una pared con una grieta, que, como debes imaginarte, tienes que romper para tener acceso a la espada que brilla, la cual tiene la cualidad de restaurar energía, muy poca en un principio, pero mientras más la uses, más aumentará su grado de curación.

Final alternative

El final del juego es bastante bueno; a pesar de ser muy corto, logra dejarte satisfecho, además de mantener abierta la posibilidad de una tercera parte; pero si te quedaste con ganas de "algo más", el título incluye otro final, y si quieres conseguirlo necesitas realizar lo siguiente: reunir los nueve Life Upgrade ocultos en el juego, pues ya con este requisito cumplido podrás regresar al salón principal en cuyo centro te estará esperando la Hidden Sword, tómala y sigue jugando como normalmente lo harías; en la última pelea, al vencer a Kaileena, verás un final distinto.





Cementerio de videojuegos

iBienvenido seas al Cementerio! En esta ocasión voy a darle un giro muy inesperado a la sección, puesto que he recibido cientos de sugerencias y peticiones acerca de juegos poco conocidos, incluyendo los que no tuvimos oportunidad de jugar en nuestro continente. Entonces en esta ocasión te voy a hablar de un juego que estoy seguro que nunca tuviste porque nada más salió en Japón. Y te voy a hablar de él sólo para que estés enterado de cómo era y juzgues cómo era la idea de juego en 1989. Esto no quiere decir que me olvide de los éxitos de América; simplemente voy a ampliar los horizontes de esta sección para darle gusto a todos. Ojo, fans de Son Goku: muy pronto revisaré una de mis grandes joyas: Dragon Ball Z Hyper Dimension, así como otras más. Bueno, entonces como les decía, hoy les hablaré de un juego que inclusive ni yo conocía hasta hace poco... en japonés se llama "Garfield No Isshukan", o mejor conocido como:

n where of carried runneem toos





Si pensaste que el gato más popular y glotón del mundo no había aparecido en un sistema de Nintendo, déjame decirte que no protagonizó sólo uno, sino dos títulos de la gran N. Ambos fueron lanzados solamente en Japón: uno para el Famicom, y otro para el Game Boy (también ha aparecido en algunos juegos para PC). Este mes revisaré el de Famicom; así que tomen su lasaña, porque vamos a empezar.

sólo para fans... ¡y expertos!



OK, la verdad es que este juego no es lo mejor que se ha hecho; aun yo, que soy un gran fan de Garfield, reconozco que me costó mucho trabajo aceptar que fuera original. La movilidad es buena, aunque el principal reto es que los enemigos aparecen muy de golpe,

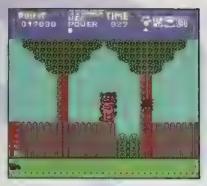
obligándote a tener reflejos de Jedi para esquivarlos o eliminarlos. l'Además, tienes tiempo límite por escena y cuentas sólo con una vida! Como verás, se trata de un juego muy, pero muy dificil; lo único que tiene para ayudarte es que puedes continuar al principio de la etapa en la que fuiste eliminado. Aun así, es bastante divertido, y si eres fan, te quedas un buen rato jugándolo.

ivaya semanitai

La historia no es para nada original; el poco inteligente, pero carismático Odie se pierde; como Jon es igual de listo que Odie, Garfield debe ir en busca del cachorro. Todo el juego se desarrolla a lo largo de una semana, lo que quiere decir que los días son las etapas, y éstas a su vez están divididas en escenas. Afortunadamente, Garfield puede recuperar e incrementar su vida agarrando algunas cosas como café y leche. El chiste del juego es que para encontrar los items, debes pasar (caminando o saltando) por

su posición para hacerlos visibles, y agarrables; esto incrementa bastante la dificultad. Especialmente por el factor tiempo, que te obliga a no cometer errores.





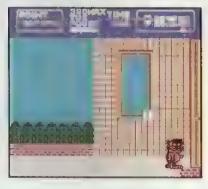
garfield vs. el mundo

Como podrás imaginarte, el gato glotón encontrará muchos enemigos en su camino; como las fatídicas arañas, ratones sin miedo, gusanos y otros animales que Garfield odia. La mejor técnica para llegar seguro al final es avanzar poco a poco, para evitar que aparezcan más enemigos de los que puedes enfrentar. Lamentablemente, el tiempo límite de la escena te obliga a no tardarte demasiado; por

lo que lo más recomendable es sacarle provecho al item de invencibilidad (la lasaña) y al de incrementar tu velocidad (la bota).

Termina un nivel

Básicamente, el chiste del juego es cruzar toda la escena de izquierda a derecha sin ser eliminado; enfrentando o evadiendo a los enemigos y derrotando al jefe (en las escenas donde los hay). Pero no creas que llegas a la salida y ya; debes encontrar una llave que te permitirá continuar a la siguiente escena. No importa las etapas que hayas pasado: si Garfield es eliminado, podrás continuar desde el inicio del día en el que te quedaste



A WEEK OF GARFIELD

odie, sano y salvo

Al terminar con el último jefe y habiendo rescatado a Odie, las dos mascotas regresarán con Jon, al final del domingo. Como verás, este no es obviamente el juego revelación, ni ganó ningún premio por originalidad; pero el hecho de que sea tan raro y que sea uno de los dos juegos de Garfield que salieron para algún sistema de Nintendo, hacen meritorio que se tome en cuenta. Les quiero recordar

que yo siempre he dicho una de mis famosas frases célebres que los falsos videojugadores no aceptan: "No importa si un juego es muy malo; si a alguien le entretiene y divierte, merece jugarse, porque cumple con su objetivo básico: divertir", (Tal vez deba incluir después un decálogo o algo así...).





¿Qué tal? Estay may contente por la respueste que he tenide este ciuli, y las naradezes a todos su vallesa participación. Debes tenuren mente que si quieres ser parte de La Legión, debes envierme un : correo electrónico e acoteses@clubalatendonex.com can tas datas. completes (nembre, edad, dirección, teléfene (con luda, si aplica) para que puedas participar; y contectes las trivias y ani genes machas premies. En esta ecusión consegui unas premies estupando ideales para viduojogadores de tedas las edades, para los que contestan correctamente la Trivia. Los pramies see: una machila da Kintendo GameCoho, una Meanary Card de 251 bioques para el GCH, un Control de Mintendo 64 y un Transfer Pack de M64. Diches premios se daran a elegir a los ganadares, según la factia y hora. on la que se recibié su e-meil. Se acapterén carreas salamente las dies 21 y 22 de marso de 2005, pero recuerda incluir les dates completas (nombre, dirección y teléfono), pues de le contrarie tuparticipación no surá válida. Nos comunicaremes con los guna tras via telefónica el día 24 de marzo de 2005 y sus nombres seran publicados en la revisia de mayo de 2005, en el Comenteria. de Videojueges. Les que residen en el B.E. y Área Metropa Tendras dasde el 25 de merzo de 2005 al 10. de obrit de 2005 po ra venir a recoger su premio en les oficinas de la redacción; ubicadas en: Vasco de Guiroga #2000 Edificio E 2e. pino, Colonia Sente Fe; de lunes a viernes, de 10:00 AM a 2:00 PM Tendros que traer. uno identificación con copia. Si ares del interior de la república, pomende tu premiet Recuerda que entre premeción os vélido sele-, mente en la República Mexicana,

Promoción nesificade a la Procuraduria Federal del Censumider (Prefece) mediante escrito de fecha 25 de anore de 2005. Para mayor información llama al: 52613769. En case de incumplimiento, repártele a la Profeco.

Trivia Nintendo 64

1. Originulmente, el Kintendo 64 se iba a llamar de otra manera; ¿cual fue el primar nombre con el que se denominó el sistema?

2. ¿Cómo se llamó el accesario del Nintenda 64 que permina incrementor las posibilidades del sistema el añadir más elementes e croer nuevos mundos, utilizando el mismo engine de las certuches. y que selo fue lenzado en Japón?

3. ¿En qué año lue lunzado al mercado el N&4?

¿Cuales fueron los dos juegos que aparecieron en Arcadia para demostrar el poder del sistema?

5. ¿Cuáles juegos de primera generación fueron relanzados en Jupara para hacerlos compatibles con el *Kamble Pak?*

Nuestro amige Luis Belinán, de Electrodiversión; nos fecilité les premios para la Trivia de este mes. Él y su equipe se encorgen de derservicio e tedes las sistemas en cualquiera de sus des direcciones: en Plaza Tepayac. Calzada de Guadelune No. 431, Lucal 67, colonie Guadelupe Topoyac. Teléfones: 91-12-73-00 y 91-12-73-01 y en Plaza Perizaspo, Canal de Miramontes No. 3155, local 6A46 colonia Vergal Coupa. Teléfone: 56-98-49-77 Si quieras semunitarios con él vía Internet, éste es su coreo electrónico:

Ganaderes de la Trivia pasada (Mortal Kombat)

Corlos Mouricio Tolavero Hidalgo Celeya, Guanojuato Juan Pablo Mejio Sarabia, Ecotoper de Marelos, Estado de Mexico Gabriel Torres Marilnez, Máxior, D. F.





Nintendo Game Cube

Introduce estos trucos en la pantalla de la pausa, debajo de secretos.

BOAPLACE El juego es 20% más fácil:

KRONOS. Un impacto elimina:

GAZERBEAM Eye lasers.

FLEXIBLE. Incredi-power infinito para Elastigirl:

SHOWTIME Incredi-power infinito para Mr. Incredible:

SMARTBOMB Destruve todo alrededor:

SASSMODE Acelera el juego:

UUDDLRLRBAS: Recupera el 25% de energia:

ATHLETESFOOT. Fire wail:

EINSTEINIUM. Cabezas grandes:

HAVELVE Cabezas pequeñas:

BWTHEMOVIE Modo de camara lenta:

Resident Evil 4

Nintendo Game Cube

Mercenaries

Termina el juego para habilitar el minijuego Mercenaries.

Assianment Ada

Acaba el juego y podrás jugar Assignment Ada.

Punisher Pistol

Para añadir esta arma a tu inventario, debes destruir loss quince medallones azules que están esparcidos en ciertos puntos del juego. Recuerda auxiliarte con tu mapa para que localices de inmediato a estos evasivos items.

Para obtener a MIN WORL en MCCCCOARICS, obten un rango de cuatro estrellas en el mapa de PUBDIO.

Si quieres a Albert Wesker, consigue un rango de cuatro estrellas en el mapa Waterworld

Francia de la filla de la fill el mapa Island Commando

Jack Krauser estara disponible al tener las cuatro estrellas de rango en el mapa Castie

incromenta of valor del Boorstein y Elogant Mask

No vendas estos items cuando los encuentres; puedes hacer que valgan más con las gemas que recolectas del juego.

Eleva tu nivol de vida

Combina las Green Horti, Red Horti y Yellow Herti y úsalas para que restaures toda tu energia y eleves la capacidad de tu vida...

Recarga tu arma majorada

Siempre que mejoras alguna de tus armas, su capacidad estará al máximo. Por esta razón, es recomendable que si vas a: mejorar tu arma, no recargues; de esta manera podrás guardar municiones, especialmente de las que escasean más,

Cuidado con las servientes

Ocasionalmente, cuando destruyes los barriles, una serpiente salta para morderte. Si continúas dando cuchillazos rápidamente, puedes eliminar al ofidio y obtener un huevo para curar tus heridas.

Freaky Fliers Nintendo GameCube

Sktén todo en el juego

Inicia un juego nuevo con el nombre IENBU.

Personajos ocuitos

The state of the second distribution is a second desired nier PMOLE, grams gant zerte personning mas die gibble ein staden bei المناشأة فاستريب بنفرت

En TOTDETO RUIL puedes habilitar a este personaje. Tan pronto como inicie la escena, vuele a la izquierda sobre las rocas y verás un submarino amarillo. Destrúyelo para que obtengas à este personaje.

ente per l'Imperille, après se seus de resolve. Verds where it specify the grow the tono historia processo del que relices ll'asserci Edicine was in all a little property and in the same timadeta kaledaina diapania y kabata libuair e in parail

En MONSTOI ISIO hay un denso bosque de bambii antes del monstruo verde. En la zona de bambú hay un edificio con armas; en la cima verás a Sammy con un monstruo; dispárale al animal para que obtengas al persomaje oculto.

the state of the s les seus mes ma una princial financiale edificie seus --- bandan de niere ger in press a **finiti** (tiep i with a secret species of the second species which are species of its description on the design processor.

Al iniciar la carrera en la escena de Abiliti, veras una estructura sin techo, donde un sujeto de negro-quiere ejecutar a Shelk Aludul, Si logras dispararle correctamente al verdugo, podrás liberar a este personaje y tenerlo disponible.

En **Coyoto Canyon**, justo después de que inicia la carrera. ruela bacia abajo y a la deregha e veria un paqueño pueblo. Al final esta el Town Hall (tiene un gran reloj). A la derecha hay un patibulo, en donde GaClUS ROSE trata de liberarse. Dispara con ponterio y la liberacio.

En Danger Island, cuando llegues al área de la jungla. vuela bajo los árboles casi todo el camino hacia la izquierda hasta que veas a una vibora gigante enroscada en un sujeto. casi al final de la jungla. Usa tus disparos para liberarlo del ofidio y podrás tener a Island Jack como personaje elegible.



iHola! Una vez más estamos en esta sección, creando más y mejores videojugadores. ¿Recuerdas los tiempos de Mario Kart: Double Dash!!, que publicamos en enero? Eran muy buenos, ¿no? Pues bien, al igual que pasó con F-Zero GX, han sido superados; y aunque ahora si parecen inalcanzables, sabemos que nuestros lectores siempre nos sorprenden. Además, les hemos preparado unos retos de Mario Party 5 que requieren bastante rapidez y habilidad. Pero, bueno, comencemos.

Copa	Place	Mejor vuelta	Tiempo total
Mushroom Cup	Luigi Circuit	0:26:123	1:20:708
Mushroom Cup	Peach Beach	0:23:700	1:13:613
Mushroom Cup	Baby Park	0:08:949	1:07:256
Mushroom Cup	Dry Dry Desert	0:32:966	1:42:409
Flower Cup	Mushroom Bridge	Flo:28:150	1:26:850
Flower Cup	Mario Circuit	0:30:892	1:35:985
Flower Cup	Daisy Cruiser	0:35:049	1:46:324
Flower Cup	Waluigi Stadium	0:35:788	1:50:900
Star Cup	SSherbert Land	0:26:432	1:22:046
Star Cup	Mushroom City	0:34: 347	1:44:642
Star Cup	Yoshi Circuit	0:35:641	1:52:726
Star Cup	DK Mountain	0:40:046	2:01:910
Special Cup	Wario Colosseum	1:05:534	2:12:176
Special Cup	Dino Dino Jungle	0:37:568	1:57:964
Special Cup	Bowser's Castle	0:49:953	2:33:727
Special Cup	Rainbow Road	1:02:554	3:11:491

Respuesta al reto
01-05-01
Mario Kart Double Dash!!
Enviado por Miguel Angel Sanchez Morales

Se nota que nuestro amigo Miguel Ángel es todo un experto en este juegazo; y de la misma manera que él superó los anteriores, tú puedes mejorar algunos de los siguientes tiempos. Por el momento, es el nuevo líder de Mario Kart DD!!

Para este reto tenías que mandarnos tu récord de mayor altura en el minijuego Leaf Leap, de Mario Party 5. El mejor que recibimos fue nadimás y nada menos que de 162; así es, muy buena marca, y nos fue enviada por Enrique Ríos "AEslabon4". Vas a tener que practicar para superarlo, así que ino te des por vencido!

Si tienes un buen reto que quieras compartir con todos los lectores, o has superado alguno de los que hemos publicado, envíanoslo a:

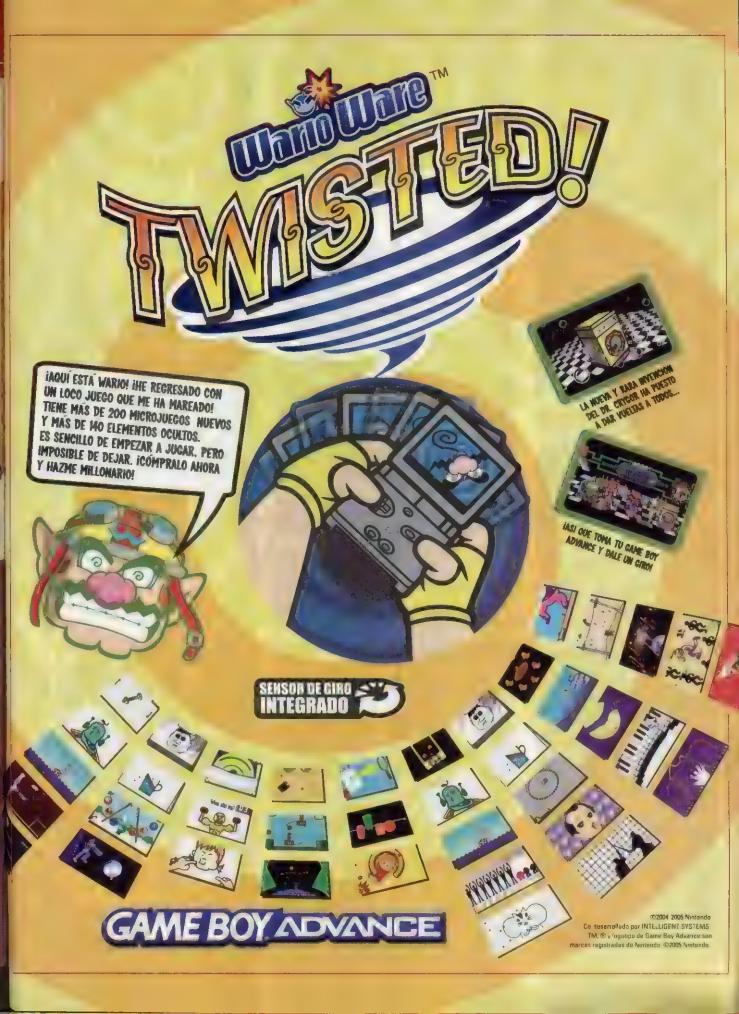
Revista Club Nintendo, Sección los Retos, Av. Vasco de Quiroga * 2000, edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, D.F.

Todas tus respuestas y nuevos retos deben ser enviados, ya sea en video VHS o fotografía. Además, recuerda anexar una carta explicando lo que contiene el video o la imagen de la foto. Todo es posible; sólo esfuérzate en conseguirlo.



Mario Party 5 e un título muy demandante, donde no puedes parpadear ni un solo segundo; por eso las marcas que te presentamos a continuación son muy meritorias, y te invitamos a que intentes superarlas.

Minijuego	Marca	
Dinger Derby	23 puntos	
Hydrostars	o'35"95 segundos	
Laker Skater	o'29"48 segundos	
Will Flower	o'10"53 segundos	
Triple Jump	108.80 metros	
Handy Hoppers	40 puntos	
Panic Pinball	14370 puntos	
Pump 'n' Jump	503 metros	
Piece Out	21123 puntos	
Decathlon	6843 puntos	



esidentev

INO TEMAS! EN ESTA GUÍA ENCONTRARÁS INFORMACIÓN NECESARIA, PERO DEJAREMOS QUE LOS GIROS DE LA HISTORIA TE SORPRENDAN.

Si has caminado con los oidos cubiertos mientras ius amigos hablan sobre las sorpresas en la nueva aventura de Capcom, sigue tranquilo; nosotros no te scharemos a perder esos grandes momentos, para que disfrutes al màximo de esta obra maestra. Debes experimentarlos mientras vas jugando en un ático oscuro o en tu sótano. Sin embargo, te daremos al-

gunos tips para ayudarte en las primeras batallas y descifrar ciertos acertijos. ¿Estas listo para entrar en la nueva era del terror en RE4?

Mira y aprende Chando y as a lojo del cur-culo rojo, sabras que nay más que convert en internet. Si tienes más de 17 años, ve a nin-tendo como real y presiona en la li-ga correspondienta al tip.



Sangre Violencia intensa

Capcom Co., Ltd. 2005 Capcom U.S.A., 2005



UTILIZA TUS TÁCTICAS DE SUPERVIVENCIA EN LA BATALLA

RE4 se desarrolla más en las batallas que en essolver acertijos ofreciendo—a diferencia de los anteriores— un juego completamente orientado a la acción; además, la perspectiva de la cámara se da un mayor sentido de dirección. Ayuda a Leon en su misión y cuida tu espalda, porque las criaturas vendran de cualquier angulo. Presiona "abajo. + B" si quieres hacer un giro de 180 grados.

Ahorra balas, idispara a las piernas!





Les municiones no escasean como en los juegos anteriores, pero no está por demás ser cuidadoso al gastarlas. Cuando enfrontes a un enemigo, dispárale a las piernas, después ve hacia el y patánilo o corralo con al cuchillo. Si por algún motivo te saturas de municiones que no usas, puedes venderlas con el mercador, para ganar algunas monedas extras.

Aprovecha los explosivos





No encontrarás mejor horramienta que una granada para eluminar a los grupos de atacantes. Las Flash Granades aturden a los enemigos por algunos segundos, permitiendote dispararles con tranquilidad. Otro tipo de granadas harán el trabajo por allas mismas. Si se te agotan, tu mejor opción es la escopeta; así derribarós a varios aldeanos a la vez, permitiéndote mantecerlos alejados de ti.

Un arma diferente pera cada ecasión





Las pistolas son geniales para disparar en la cabeza y ataques precisos (destruyendo antorchas y dinamita de las munos de los aldeanos). Las escopetas to dan el suficiente podor paro eliminar e varios enemigos con un solo disparo. El rifla equipado con mira es perfecto para derribar a cualquier individuo desde un punto distanto y reducir el grapo de enemigos entes de que piensen en coordinar un ataque.

Premios secretos en las esquinas oscuras



Ciertas municiones y tesoros están escondidos en muchas de las zonas ascuras del juego o otros lugares como las alcobas. Aunque los trams expuestos son tácilmente localizados por las fuentes de luz que los rodean, muchos valoros son almacenados en cujas e incluso están ocultos. Dabas dispararlas o usar tu cuchillo para eleanzarlos.

Gana dinero; gástalo sábiamente



Al derrotar a los enemigos y buscar en el escenario, encontrarás un poce de dinero (pesetas), el cual puedes cambiar con el mercader por items, armas o mejoras para tu equipo. Algunos items que han servido como clave para resolver un acertijo en otros titulos de RE, abora son senoros

valiosos. Al vender dichos accesorios, obtienes dineso que se será útil pera comprar algo que realmente necesitas.



UNA VILLA INFECTADA

La guia de esta edición cubre todos los eventos que se llevan a cabo dentro y alrededor de la villa europea (mira el mapa de abajo). Al inicio de cada sección, te mostraremos un acrecamiento del mapa que tiene la sección actual destacada. Las águas aumentadas as masser tran los edificios a detalle, así como la ubicación de los items.



DETENTE Y COMPRA

Un mercador errante te arraera con sus objetos en los lugares marcados con una "M" en el mana. Los primeros que te ofrece este personaje se describen abajo. Conforme avances y te encuentres con el en otras loca ciones, podras ver muevos accesorios a la venta. Un ejamplo es la nueva maleta.

ITEM!	PRECIO	
Attache Case M	30,000 ptas.	
Treasure Map (Village)	10,000 ptas.	
Handgun	8,000 ptas.	
Shotgun	20,000 ptas.	
Rifle	12,000 ptas:	
TMP	15,000 ptas.	
Rocket Launcher	30,000 ptas.	
Scope (Rifle)	7,000 ptas.	
First Aid Spray	10,000 ptas.	

the state of the s	
MEJORA DE PISTOLA	PRECIO
Firepower Lv.2	7,000 ptas.
Firing Speed Lv.2	5,000 ptas.
Reload Speed Lv. 2	4,000 ptas.
Capacity Lv.2	4.000 ptas.

MEJORA DE ESCOPETA	PRECIO
Firepower Lv.2	15,000 ptas.
Firing Speed	N/A
Reload Speed Lv.2	7,000 ptas.
Capacity Lv.2	8,000 ptas.



Prepara tus armas

El mercader puede modificar tus armas en cuatro areas: capacidad de carga, poder de disparo, velecidad de disparo y recarga. Cuando peleas con grandos grupos de enemigos, recargar el arma es complicado. Incrementa la capacidad de tu arma para hacerlo sin que te cuesto tanto liempo.



Restaura tu energia

Las hierbas que regeneran tu energia son clasicas en RE. Las verdes curan tus heridas. Roja y verde combinadas son más poderosas. Amarilla y verde combinadas alargan tu barra de energia. Los huevos también te curan; quedes obtenerios de las gallinas o eliminando serpientes.



Agrega valor a los tesoros

El combinar los tesoros generalmente incrementa su valor. Si encuentras algunos que encajen purfectamente, combinalos y vendelos al mercader para aumentar tus finanzas. Si quieres sabor cuales se pueden fusionar, examinulos y descubre que tanto provecho puedes sacarles.

EN BUSCA DE ASHLEY GRAHAM

La desaperición de la hija del presidente de los Estados Unidos, Achley Graham, te lle-tará a investigar una pequeña y apartada villa europea. El clima es inusualmente frío y la actitud de los aldeanos deja mucho que desear. No saldrás vivo de la aldea ai no spresides a enfrent ir les peligros que la rodean;

Iconografia

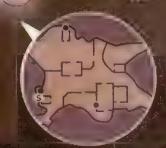
- Hierba verde
- Hiorba roja
- Hierba amarilla
- O Granada
- Municiones
- Mercader
- Salva tu avance











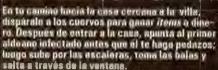
Mala bienvenida



Hay explosivos pegados a los árboles, con un delgado cable entre ellos. Tambiún hay trampas

para osos, así que fijate en donde pisas. Puedes

Conexión peligrosa



Acciones animales



Encontrarás una máquina de escribir, pesetas, una hierba y municiones en una choza. Colocta los *items* y salva tu progreso. Al salir, dispárale a los dos cuervos para conseguir más dinero y una granada de mano, despues camina y ayuda al lobo que está atropado. Este animal te regresara el favor despues, en to primer pelea contra El Giganto

desactivar los explosivos al dispararles y usa tu cuchillo para quitar las trampas, o si ares muy valiente, esquivalas para ahorrar municiones.



Con el portal de la aldea ante tus ojos, verás una pequeña cabaña a Lu izquierda. Un personaje hostil te espera con una hacha; ¡disparale!

Ganado hostil





Después de entrar a la villa, toma todos los items que encuentres (hierbas, municiones, huevos y demás). Ahors entra al edifício que tiene la escopeta. Toma las municiones del piso y sube por les escaloras, recege et arma y ve hacia la cama; alli hay municiones para la escopeta. Un aldeano con una sistra eléctrica aparocorá en la distancia. Espera dentro con mespada pegada a la pared y alimine al Canado atacante. Tu llevará varios disparos dorribar al eomascarado, no dejes que se aproxime a ti, o perderás la cabeza... literalmente

NINTENDO POWER

Items de la granja





Entra en la granja, salta por la cerca y lee la hoje azul que cuelga del árbol. Allí te enterarás sobre les medallones azules. Elimina e los granjeros infectados y busca los *itema* del área, cemo huevos y municiones. Encontrarás un pendiente colgando sobre un poze (dispara para que caiga) y una jarra de cerveza junto al establo.

Canyon of Explosions





Conforme sigas el camino que te conduce de la granja al cañon, mia trampa rodarà sobre ti. Cuando aparezca la instrucción de botones en pantalla, presionales para saltar fuera jei camino. Avanza per un tunel, dispara a un premio brillante y después procede cautelesamente hacia un grupo de dinamita. Ahora patea una puerta y entre.

Busca los medallones azules







Hay 15 medaliones azules colgando de diverses puntes en la granja y sus alrededores. Busca por todos lados hasta encontrarios y dispárales con tu pistola. Algunos están en sitios extreños como el brazo de un molino de viento, est que tal vez ta cueste algunos tiros extras derriberios a todas. Pora encontrar cada medallon, checa los puntos azules en el mapa.

Gran premio



Después de que reunas 10 medaliones azules, puedes ir con el mercader, quien gustoso te dará una nueva pistola – la Smm Punisher — totalmente gratis.

CONFLICTO CLAVE

El capitulo 2-1 comienza con Leon atado junto a Luis. Después de una brutal separación, continua tu camino hacia una nueva villa infestada de Ganado. Escaparás del área al encontrar dos piezas de una llave; unelas y colocalas en la puerta principal.







Mejora tu arsenal



Al abandonar la casa, gira a la izquierda alrededor de la esquina para encontrarte al mercader. Ve la lista inicial en la página anterior. Compra lo que necesites y continúa tu camino:

Guerra en el almacén



Usa las piezas combinadas del embleno para abrir el portal, después ve hacía el nimacón. Dentro, verás a varios individuos poco amigables; usa tus mejores tiros para climinarlos.

Gira y activa





Llegaras à una puerta corrada que está decora-da con un orbe. Ciralo de tal forma que el simbola interior coincida con la imagen de arriba. Con un movimiento hacia arriba y otro a la derecha o izquierde se soluciona el problema.

Emblema revuelto



Encontrarás las dos mitades del emblema en los cofres de tesoro cercanos a la entrada del canon. Dispara a los atacantes y a los barriles ro-jos para eliminar grandes grupos de Ganado. Si lo profieres, usa algueas granadas.

11 Contra los explosivos



Cuando llegues a las criaturas que arrojan dinamita, espera detrás del contenedor metálico y elimina a las hestiss (dispara a las manos si es necesario). Una vez que el area esté libra, do-sactiva las trampas y avanzo al siguiente nivel.

VE AL LAGO

Durante un corto viaje a través de la tenebrosa casa, encontrarás la llave insignia y tendrás una breve conversación con el hombre misterio, Sadler. El te dejará más incognitas que respuestas. Después, avanza a un pequeño lago y disfruta del paseo en bote.

13 Regresa la sierra



Un enemigo equipado con una sierra eléctrica te acosará dentro o fuera de la casa. Manten e la criatura a distancia con la escopeta. Recarga o cambia a granadas cuando esté en el piso.

Vuelve a la villa





En tu viaje al lago, regresariis a la zona original de la aldea. Derrota a grandes grupos do Ganado con las granados y después usa la llave para entrar en la iglesia.



Tiros de práctica

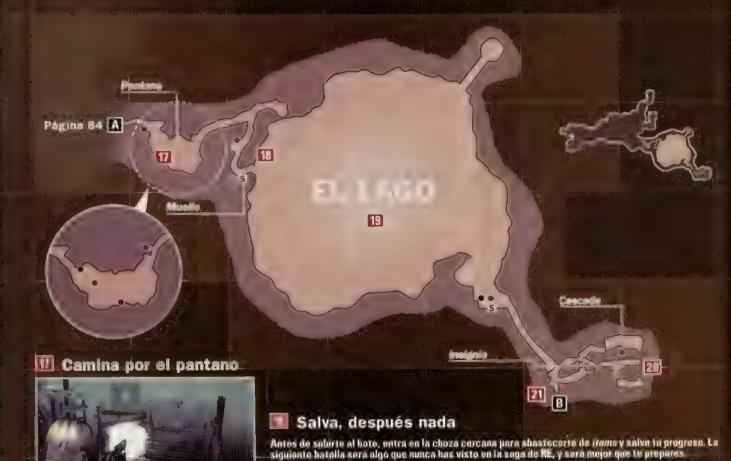


Hay varios medallones azules alrededor del area del cemen-terio de la iglesia. Si tomas todas las de esta zona, tendrás las suficientes para que el mercader le entregue la pistola *Punisher.* Pero antes de ir con èl, gira el disco que està detras del edificio, tal como te difimos antes.

Cuidado con el pasillo



Un pasillo de madera te con-ducira al pantano. Conforme avances por el camino y sal-tes por los huecos, elimina a los Canados y disparale al úl-timo medallon azul





Antes de llegar al lago, debes cruzar un pequeño pantano llega de uldeanes infectados. La gente correra hacia ti para detenerte con sus rusticas armas. Trata de que las criaturas caminen por los cables que conectan los explosivos para aborrar algunas balas que usarás en el futuro.



El que se fue

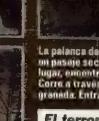
EL PRIMER ENCUENTRO CON ASHLEY

Ashley Graham está dessuo de la iglesia. Una vez que la rescutes de las garras del Ganado, debes escoltaria a un áren segura. Ashley es rápida y ágil, pero no se puede proteges por ella misma. Como ella está bajo tu protección, debes limpias el camino para mantenecla aleja de la camino del camino de la camino del camino de la camino del camino de la camino de la camino de la camino de



20 Crea tu camino





Después de ancontrarte con un par de encungos, to signiente paso es ir por al agua y después descender de un risco. Mientras estés en los muelles, disparale a las cajas para crear un puente para cruzar el agua. En cuanto llegués al atro lado, sube por la escalera y jala la palanca que cerrará la presa y detendra el flujo del agua.

21 Pasaje al puerto



La palanca desactiva la cascada, descubriendo un pasaje secreto. En lu camino bacia dicho lugar, encontraras un poco de resistencia hostil Corre a través de ellos y gira para arrojarles una granada. Entra en el pasaje y toma el hote.

22 Preparate para pelear



El Gigante esta curca. Antes de que te enfrectes a la hestia, salva to progreso, modifica fus armas y compra un *First Aid Spray* con el mercudor. Necesitaras toda la uyuda posible para esta batalla, pero recibiras algo de ayuda canna.

El terror inicia por la noche

Al caer la noche, el **Ganado** se vuelve más poderoso que antes. Así que es mejor idea correr que pelear.



23 Apunta y dispara





Los punos de El Gigante son suficientemente grandes como para deshacorte en un solo golpe. Aléjate de él y toma las municiones de les chozas de le zona y ataca sólo cuando tengas un tire seguro. Si salvaste al porra al fuicio de la aventura, el vendra en fu apoyo para distraer a aste Goliat, mientras alimas tu ponteria.

24 Perros infectados



RE4 es muy diferente de otros juegos en la serie; es confortante ver que algunas detalles ne lam cambiado. Cuando regreses al cementeria, encontrarás a unos lobos enfadedos que ta recemendamos eliminar con tu escopeta.

Combinación de colores



Sube por la escalera dentre de la iglesia, solta hacia el candil y balancoute para después briocar al etro extremo. En el control de luces, gira la roja dos veces, la verde tres veces y la azul una vez. Abora combinalas para abrir la puerta.

Corre por la granja 🌑





Desgués de encontrar a Ashley en la iglesia, de-bes llevaria hacia el punto de extracción. Corre a través de la villa, pero no dejes que los aldeanas se aproximen demociado, porque si ella perece, tý tembién.

27 Ve al portal





Al entrer a la granja, debes decidir al enfrentar al Ganade con Ashley a tu Indo, o esconderla dentro de una caja cercana a la entrada. Si ella ra centigo, dispara hacia las piernas de los ate-cantas. Si decides esconderia, elimina a todos os enomigos y desective los trampos para esse. En cuanto la zona quede libra, llama a Antiey y ve con ella hacia el final del camino; allí deban apoyarse para abrir la puerta.

Compra accesorios



Tendrás otra gran batalla enfrente de ti. Toma tu tiempo para ologir las cosas que le compraras al mercader. Algunos *first Aid Sprays* y una que otra mejora para tus armas te beneficiaran bas-tante para enfrentar cualquiar reto venidoro.



Cabaña del terro





Los aldeanos se aproximan a ti. Tu unica oportunidad para sobrevivir es quederte dentro de al-guna cabaña. Allí encontrerás a Luis y Ashley se esconderá en al segundo piso. Empuja los libre ros hacia las ventanas y preparate para una gran batalla. Luis pelearà a lu lado. Cuando el piso in-terior se llene de ecemigos, sube por las escale-ras, toma las granadas y elimina al Ganedo des-de un punto seguro. Cuando las criaturas trepen por las ventanas, derriba las escaleras y conti-nua peleando hasta que decidan irse del lugar

A la izquierda...



Un nuevo capítulo inicia con una decisión; ¿dere-cha o izquierda? Si vas a la)zquierda, te enfren-tarás a un grupo de Genado en una estructura de madera. Escondo a Ashloy en un contenedor metálico mientras poleas. Cuando estés listo, salta hacia el piso y enfréntate a los aldeanos con sierras eléctricas para tomar su llave.

la derecha...



Otro pequeño gran enemigo (El Gigante) té espe-ra del lado derecho. Puedes aturdir a la bestia al arrojarle una roca o golpeandolo con las Flash Granade. Al final del camino, golpea las cadenas para liberar la puerta antes de que tu enemigo se recupere... si te acorrala, no tendrás otra ep-ción que enfrentarte a al. (Suerto, matador!

🔟 Escapa por el alre 🗑



Cerca de la estación de rieles, encontrarás una nota de Sendler para sus seguntores. Salva tu progreso y después ve hacia la estación y sube a uno de los transportadores.

33 Derriba al enemigo





Cuando te transportos por los rielas, prapara tus armas para derribar al Gunado que se aproximo e tu derecha. Si lo prefieres, usa tu escopete para tumbar a más de uno a la vez; el rifle con mira será de utilidad para eliminar a las criatures de la izquierda. Al liegar al otro lado, entra en la oficina principal y recega los items; después baja por las escaleras y continue tu camino.

34 Combina los items



Un pequeño pasillo te canducirá al Yellew Carsepe. Ten cuidado al entrar, pues allí te espera áige de resistencia mientras caminas por la oscuridad. En cuanto tengas el tesoro, combinalo can el tarre de cerveza para hacerie más valiuso.

III Sadler Transformado





Entrarás en una batalla contra Sandler. Después de que ovadas sus peligrosos ataques en la escena interactiva, verás como cambia de forma. Sube por la escalera y disparate desde lo alto; también puedos usar granadas.



Cuando el jefe as transforme, tendrá movimientos más fluidos, volando y columpiandose entre los tubos metálicos. Enfréntalo desde el piso inferior, manteniendo tu distancia y disparale tan vápido como te sea posible.

OJO FALSO, SUSTOS REALES— LA AVENTURA SIGUE EN EL CASTILLO



La recompensa por su batalla contra Sadler es un oje falso. Usarás sete item para abrir el portal del castillo. Al inciar tu camino, debes destruir un camión y después enfirmants al Ganado. La ánica forma de salir con vida, es escara el puena levadino e inciar tu viaje a través de las lúgubres namas del enseillo europeo. Todavía faltan objetivos por cumplir y sleeda actupunto la historia tomará un giro sorprendente que su dejerá con el ojo cuadrado. Prepárate para más suatos.



Llegamos al punto final; pasaremos de la ficción a la realidad con estas bellezas que han prestado su imagen para deleitar nuestras pupilas en varios juegos o películas como SRS, Resident Evil o Matrix. ¡Que inicie la pasarela!



Sienna Guillory

Una imagen dice más que mil palabras. Sienna es una guapisima actriz originaria de Inglaterra, quien da vida a Jill Valantine, la agente de los S.T.A.R.S. Ella, junto con Alice (Milla Jovovich), le pateará el trasero a cuanto zombi se ponga en su camino.



Kristanna Loken



tas de automóviles y quizá la recuerdes más por su aparición en el juego Street Racing Syndicate, de

Ha sido portada de múltiples revis-

Day

Courtney

Namco, donde ella, junto con otras simpáticas amigas, te animará a

ganar toda carrera.

SR5

Kirsten Dunst

Seguramente la recuerdas como la
tierna vampirita en
la película Interview with the Vampire; pero fue su
papel en Spider-Man,
de Sam Raimi, lo que la
puso en las consolas de
videojuegos. Tiene apenas
22 años y su serie favorita es Friends.

SPIDER-MAIN

Angelina Jolie

Con una gran trayectoria que involucra cine y videos musicales y modelaje, pronto se convirtió en la candidata ideal para traera la vida a la escultural Lara Croft, de la serie Tomb Raider.

Hasta ahora son dos películas y se planea una tercera.

Tomb Raider

Halle Berry

Con 1.70 mts. de estatura y una figura excelente, la has visto en compañía del agente 007, salvando al mundo en X-Men, y aqui te la presentamos como la sexy felina Patience Phillips. Su mayor logro fue ganar el Oscar por Monster's Ball en el año 2000.

Catwoman

Michelle

¿Quién no recuerda a la hermosa modelo del comercial de Perfect Dark de Nintendo 64? Su caracterización como Joanna Dark le valió el afecto de los jugadores.

Derfort Hark

Monica Bellucci

A pesar de su corta aparición en Matrix Reloaded y Matrix Revolution, en el papel de Persephone, esta sensual actriz y modelo italiana ha dejado una enorme lista de fans por todo el orbe. A sus 40 años, Monica sigue apareciendo en la lista de las 100 mujeres más sexys en diversas revistas y páginas de Internet.

Matrix







FEGHT NICHHT ROUND2

Grees tener las?

Uno de los mejores juegos de box

Ponte los guantes, escucha a tu manejador y sube al ring a vivir uno de los mejores y más realistas títulos de box que hemos tenido oportunidad de jugar. Sabemos que hay buenos juegos basados en este rudo deporte, pero ninguno ha sido

tan realista como éste. Fight Night
Round 2 definitivamente no es
como Mike Tyson's Punch Out!,
ni como Chavez; se trata de
otro nivel de boxeo en el que
deberás poner en riesgo todo lo que tienes con tal de
ser el campeón.



Bernard Hopkins, el ejecutor

Iquellos que estan lamillarizados con preconocirán de la constitución de la constitución

Precisión en tus movimientos

EA siempre se ha caracterizado por la innovación en sus juegos; aunque un sistema de gameplay haya sido exitoso, en su siguiente versión o en un juego nuevo, tratan de mejorar el control para ofrecer lo mejor a los videojugadores. Fight Night Round 2 no es la excepción, y ahora se ha mejorado el gameplay Total Punch Control, que te permite tirar golpes dirigidos justo

al lugar que quieres. Además, puedes bloquear, hacer fintas y otros movimientos con una precisión completa.



Golpes impresionantes... si aciertan

En FNR2 experimentarás una sensación de máximo poder con la opción Haymaker. Este es un movimiento que libera todo el poder de un golpe, resultando en un ataque devastador, icapaz de enviar a la lona a tu oponente con un solo impacto! Pero antes de que prepares tu risa de victoria, déjanos decirte que si llegas a fallar este impresionante golpe, quedarás extremadamente vulnerable e indefenso, listo para un feroz contraataque por parte de tu adversario. Debes usarlo sabiamente, sin abusar de él, o perderás; al menos un round.



AQué realismo!

Desde tiempos inmemorables, representar daño fisico en el rostro de tu oponente ha sido un factor que realza el nivel de realismo en un videojuego. Esto se refleja en la mayoría de juegos de pelea, deportes y, por supuesto, en el boxeo. En este juego, los golpes van dejando severas heridas dependiendo de la intensidad de los im-

pactos. Si no deseas que tu peleador sufra demasiado daño, puedes esquivar los golpes o retroceder en el ring. Entre rounds, tendrás la oportunidad de aplicar curaciones a algunas de las heridas de tu personaje; obviamente esto no hace que ya sea invulnerable a los ataques, pero si minimiza el daño y mejora su desempeño.





Sin limitaciones

Un detalle muy común de este tipo de juegos es que los comandos para golpear, defenderte y esquivar pueden ser muy elaborados; pero casi siempre te mantienes quieto en el ring, o bien, te mueves con dificultad. Ahora no tendrás que preocuparte por ese tipo de cosas, ya que en FNR2 puedes mover a tu boxeador en un ángulo de 360 grados con el Stick, y al mismo tiempo, tirar golpes, defen-

dette o tealizar agun movimiento. Esta novedosa manera de jugar hace más libre al personaje, permitiendo al videojugador tener un control total sobre êl. Ya no tendrás que preocuparte como antes, cuando pensabas: "¿me muevo o golpeo?".



Gresa (u) propio campeón

Sabemos que esperabas que mencionáramos esta opción. El modo de crear a tus propios boxeadores también es un elemento clásico en este tipo de juegos; y siendo tan realista, el editor
de personajes también debe serlo. Podrás crear de pies a cabeza a tu campeón; con múltiples
características como la piel, tipos de complexión, etc. Una vez que tengas listo a tu pugilista;
podrás entrenarlo para que desarrolle su propio nivel y habilidades. Guarda todos tus avances y logros en tu Memory Card para que lo lleves a todos lados y lo puedas enfrentar a los boxeadores de tus amigos cuando se reúnan para la reta.



¡Tiempo! ¡Ese si me dolió!

Además de afectar el refinado perfil de los boxeadores, los golpes también repercuten en el interior de ellos. Pero no creas que se trata de que tienes una clásica barrita de stamina, que cuando está baja, hace que tu personaje sea más lento o algo así. Para que te des una idea de lo complejo y realista de este juego, te daremos un ejemplo: si el oponente golpea tu ojo y lo cierra, tu capacidad para anticipar los golpes se disminuirá y te costará más trabajo poner defensa. Otro problema común es cuando te golpean en la zona de las costillas; si te llegan a romper una, tu movilidad será la que se verá afectada y tu rapidez de golpes también



será menor. Como verás, dependiendo de la zona de tu cuerpo que sea golpeada, serán los efectos que sufrirá el personaje. (Ahora entendemos a qué se refería Bernard con eso de "sin el dolor".)

Sube al ring

Ya conoces qué tanto tiene Fight Night Round 2 para ofrecerte; as que ponte tus guantes y prepárate a hacerle frente a los más feroces pugilistas de renombre mundial en este intenso y realista título de boxeo. Lo que más nos impresiono es que cuidaron muchos detalles que en otros juegos del género se toman a

la ligera. La movilidad es excelente y los personajes están genialmente elaborados; aunque no dejamos de disfrutar juegos anteriores, siempre es bueno ver cómo progresa la tecnologia y qué tan bien se aprovecha; como es el caso de esta singular título. Juega un par de rounds y verás a

par de rounds y verás a que nos referimos. ¿Sabias que?

El juego de Julio César Chávez, "Chavez", fue lanzado para el SNES sólo en México; y sólo la segunda versión (Chavez II) salió en el mercado estadounidense. Además, Chavez se adaptó en EUA como Riddick Bowe. Y por si no lo sabías, o no te acuerdas, en el primer título se incluyeron boxeadores con los nombres de algunos miembros del staff de Club Nintendo.





Ranking

Crow

8.0

¡Gracias! Después del mal sabor de boca que nos dejó Rocky, de Nintendo GameCube, todos pensamos que los juegos de este deporte quedaban tan extintos como los dinosaurios; pero con FNR 2 tenemos la oportunidad de reivindicarnos y entrar en la arena para pelear con múltiples pugilistas de la vida real. El gameplay es muy intuitivo, dándote la oportunidad de convertirte en todo un AS del cuadrilátero. En cuanto a gráficos, no exijas mucho... los escenarios son poco varia dos, aunque los personajes tienen buenas animaciones

Master

8.5

Es sorprendente cómo EA ha renovado todas sus series deportivas; antes sólo actualizaba nombres, estadísticas y listo; pero considero que a partir del 2003 puso más empeño en sus producciones. Fight Night Round 2 es un muy buen juego de box; los movimientos son muy fluidos y te puedes mover en todo el encordado, contrario a lo que pasaba en esta clase de juegos. Para mí, el mejor título de box es Punch Outl, de NES; pero, eso sí, FNR2 es el mejor de esta generación, de eso no hay duda

Panteón

9.0

De todas las innovaciones que presenta Fight Night Round 2, lo que más me gustó fue la libertad de movimiento que te da el gameplay del juego y el realismo que se suscita en los encuentros. Claro que me gustan juego como Punch Outl (en todas sus versiones), pero la verdad sí era desesperante no poder moverte como querías, por lo que la libertad de este juego te hace sentir más cómodo, permitiéndote disfrutarlo mejor

Yeyo

7.5

En esta generación de consolas lo que más le interesa al videojugador, es sentirse dentro del juego y que sea real. En Fight Night 2 tienes mucha libertad de movimiento, puedes pegar justo donde quieres y lo mejor es que afecta esa zona en especial. Si quieres ver qué se siente ser boxeador a otro nivel, esta es la opción; pero si no te gustan los juegos de deportes, te aseguro que te divertirá el hecho de ver cómo sufren en verdad los oponentes y cómo termina su rostro después de una golpiza.

1

10

TI NIGHT ROUND 2

ZOMENERESZ

MÍSTICO MICROSCÓPICO CONQUISTADOR

TÜPUEDES USAR EL PODER DE MINISH CAP PARA REDUCIR TU TAMAÑO Y RESOLVER LOS ENIGMAS DE LA AVENTURA PARA SALVAR HYAULE. THE LEGEND OF ZELDA": THE MINISH CAP. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.



Mild Fantasy Violence

GAME BOY ADVANCE SP

🛇 2004, 2009 Nintendo. TM, 🏵 y logotipo de Game Bay Advance son marcas registradas de Nintendo. 🔾 2004 Nintendo. Juago y sisteitan se verden con separato, www.nintendo.com

Cerramos con broche de oro la edición de marzo, con noticias, reviews, Tips y estrategias, pero sobre todo con novedades que expanden el mundo de Club Nintendo. ¿A qué nos referimos? Pues a los foros que seguramente ya checaste en nuestra página de Internet, y si no, jqué esperas! Es fácil registrarte para formar parte de la enorme comunidad de videojugadores que gustamos de Nintendo.

FIFA Street

La versión ruda del balompié corre por parte de Electronic Arts, mismos que nos han traido juegos como NFL Street y NBA Street. Hasta la fecha, los juegos de Fútbol Soccer han sido muy formales, presentando la acción dentro del campo y con la alineación de 11 jugadores, pero ¿qué pasa cuando abandonas el pasto y entras a las canchas de concreto? El resultado: un título sumamente divertido donde puedes elegir a grandes estrellas como Ronaldo, Zidane, Raúl o los miembros del tricolor: Cuauhtémoc Blanco y Jared Borgetti



Envianos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envianos una carta a nuestra dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000

Edificio E, Piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF

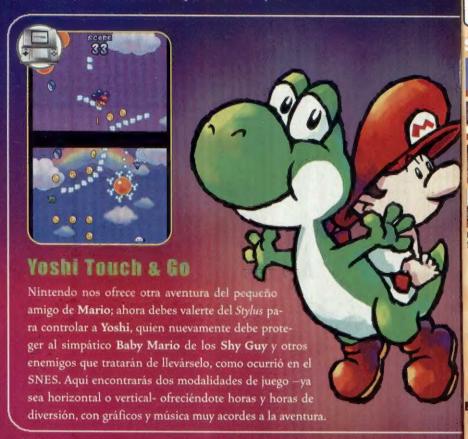
ÚLTIMA PÁGINA MARZO 2005



Star Fox Assault

Por fin tenemos en nuestras manos la segunda aventura de Fox McCloud para el Nintendo GameCube, misma que te mantendrá pegado al control por toda la acción que disfrutarás en cada misión que participes. Regresan todos los personajes clavé de la serie y se une al equipo la bella Crystal, a quien seguro conociste en

Star Fox Adventures. En el próximo número te traeremos una serie de Tips que seguramente te ayudarán a devolver la paz al sistema Lylat.





Dragon Ball Z: Sagas

Para que descanses uno poco de las míticas peleas de **Dragon Ball Z**, Atari nos presenta **DBZ: Sagas**, un título que combina la emoción de un juego de acción/aventura, con un ligero toque de RPG. Descubre lo que hay detrás de esta nueva misión y viaja desde el planeta Tierra

hasta las lejanas tierras de Namek. Lo mejor es que tendrás plena interacción con el escenario, al destruir múltiples objetos para dar un mayor grado de realismo.



Ya puedes

33133

atúa tu colular















¡Ponle tu nombre a tu celular!

5) quieres tener la nombre a todo color envia un mensaje al 33133 cun el texto econômico significadeja un espacio, escribe tu propio nombre (máximo 9 letras) junto el número de modelo elegido, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Nokla: nombrecolor58 Daniel67 nok.

Verificar compatibles en la parte inferior.

Salvarosmisillas eolor



Envia CLIPSS at 33133

eguido de un espacio, la eferencia del sonido que

esses, otro espacio y las tres nmeran letras de la marca de **e india 1**



















o china

o india









e asia1

o brasil

o cuba













por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej, para Rakla: foto58 calaveratif nati.

In the Shadows\The Rasmus No me lo puedo explicar\Tiziano Ferro

explicar mision Misión Imposible\B.S.D. Exorcista\B.S.O. exercista Starwars (guerra galaxias)\B.S.O. starwars This love Marona 5 valgo Nada valgo sin lu amor\Juanes Ahora quien Marc Anthony In da club\5 cents Oragostea Din Tei\Haiduchi Smells like teen spirit\Nirvana

Te soné de Aleks Syntek ref, tesone

MINCHES HAND TOOM SIGHT HAIR LESING	20011
Mesa que más aplauda\Climax	mesa
Melodia	ref.
(cine y tv	•
Pokemon\B.S.O	pokemon
Shrek\B.S.Q.	shrek
Seven\B.S.O	Saven
El chavo del 8\Infantii	chavo
Harry Potter 8.S.O	harry
Comando GIB.S.O	comando
Stanwars (Imperio)\B.S.O.	vador
El gran héroe americano\8.S.O	berge
Super agente 86\8.S.O	agente
Eye Of The Tiger/Rocky	eye
Bring me to life (Daredevil)\8.S.O.	bring
James Bond-007\8.S.O.	hond
La Pantera Rosaulituios animados	paotera
Lady Marmaladel C A Moulie Person	lady

Los Picapiedra\B52

Rocky\8.S.O

finistones

rocky















-One HoretSin Bandera

Eres \Café Tacuba

Annel \Belinda

Angel de amor

Mirate\La Lev

Azúcar amargo\Fey Dame otro tequilat Paulma Rubio

Eres mi religion\Mana Flash Dance\Deep Dish Mariposa traicionera/Mana

Muelle de San Blas/Mana

Ni tu ni nadie\Moenia Si tienes un celular m

Duele el amor\Aleks Syntek

A quien le importa Alaska Andar conmigo\Julieta Venegas

La Puerta NegralLos Tigres Del Norte

rAmor Prohibido Selena





Horo

erestacuba elamor

prohibido

angelbei

puerta

Importa

andar

AZUCH

otrotequita religion

mirateley

muelle nadie

leres una pestal? Sólo tienes que enviar un mensaje al 33 133 con el texto postatióa, dejar un espacio, escribir la referencia de la postal que deseas, deja otro espacio y poner las tres primeras \$13,00+1.Y.A. (tractuse)

गानगेव झात्रा

Se requieren 2 mensajes

Envia un mensaje al 33133 con el texto juego68 espacio y la referencia del juego que desees. Te enviaremos una respuesta con instrucciones adicionales y deberas volver a enviar un mensaje para poder descargar el juego. El. juego58 diferencia \$13.004/VA/messaje

6 Diferencias



Fútbol Control ref. fcontrol











iChatea con tu celular! conoce gente, haz miles de amigos



Solo tienes que enviar un mensaje al 77177 con el texto AMIGOS

producte compatible con todas los calulars





Envia TAROTES al 77177 y comienza tu propia tirada

con todos los celulares

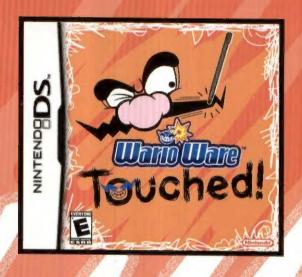
Mucho más para tu celular en www.kuaike.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel Referencias de marcas para todas las instrucciones: MOTOROLA: MOT - NOKIA: NOK - PANASONIC: PAN - SAGEM: SAG - SAMSUNG: SAM - SONY-ERICSSON: SON - PANTECH. PAN

MIODELOS COMPATIBLES Tonos Monotóricos: Nolas 1220,3320, 2220, 5125, 6590, 8260, 8265, 8390. Samsung: A255, R225, A325 Samsung: A255, R225, A325 Samsung: A255, R225, A325, Samsung: A2



LLÉVATE UNA PLAYERA ORIGINAL POR LA COMPRA DE ESTE TÍTULO.





ENCUENTRA ESTA PROMOCION EN LOS LOCALES DE

EL PALACIO DE HIERRO

GAME PLANET

SEARS

LIVERPOOL

SANBORNS

PROMOCIÓN POR TIEMPO LIMITADO



NINTENDEDS.

© 2004-2005 Nintendo. Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo